

KALEIDXSCOPE
輝きの向こう側の、お話

maimai でらっくす official fanbook



maimai でらっくす史上最大の楽曲解禁イベント KALEIDXSCOPE の軌跡――

『maimai でらっくす PRiSM』が稼働を開始した。
2024 年 9 月 12 日、『maimai でらっくす PRiSM』が稼働を開始した。
いつも通りちほーを完走したプレイヤーの前に現れたのは、謎の“扉”と“鍵”を探してみましょう、という文字。
プレイヤーたちは SNS 上で情報を持ち寄り、協力しながら“鍵”へとたどり着いた。

その先に待ち受けていたのは、新イベント『KALEIDXSCOPE』。

maimai FiNALE で開催された『PANDORA BOXXX』を彷彿とさせるこのイベントは、
1 年をかけて展開される大型イベントとなった。

maimai プレイヤーだけでなく多くの人々の注目を集めたこのイベントの軌跡。
そして、その裏側にあるクリエイターたちの思いを、この一冊に記す。

CONTENTS

KALEID
SCOPE
回顧録

maimai でらっくす PRiSM の稼働から駆け抜けたイベント
「KALEIDXSCOPE」。

ここでは、秘蔵のデザインラフと共に、各扉を振り返ります。

PHASE.01 青春エリア

芸術、スポーツ、音楽、あらゆる分野の若き才能が集まるスカイストリート。
そこには「夜空」として知られる各才能に特化した４つのチームが集まり、街のユニークな側面を作り出している。
ある夜、スカイホールの大きなスクリーンが突然強く輝いた。
無数の蝶が４人の頭上で輝き、その不思議な光景が消えた後、彼らは左手に奇妙な蝶の形をしたあざを見つけました。
その蝶たちは彼らに時間を遡る「タイムリープ」の力を与え、それぞれの運命を劇的に変えた。



パラドクスイヴ
Teary Planet



YKWTD
r-906



184億回のマルチトニック
Pizuya's Cell feat.中村さん



果ての空、僕らが見た光。
TAKU1175 ft.駄々子



果ての空、僕らが見た光。
Illustrator 萩森じあ

スカイストリートと告知が出た時に、おや？ と思われた方も多かったと
PRiSMでは、初のはじまりエリア以外からのスタートになりました。そのエリアの総決算的な楽曲を制作する事を決めていたので、それに合う一枚として萩森じあ様に
思います。カレイドスコープではラスト一曲に、
イラストを依頼させて頂きました。
抜けるような青空と、二人の笑顔がまぶしいですね。モチーフにも意味合いがあるので、楽曲映像と合わせて、過去ストーリーも思い出して頂ける
と嬉しいです。（和田）



184億回のマルチトニック
Illustrator らくちー

最初オーダーしていたのはシリアスな方
スカイストリート初のラップ曲。実は曲はラフ段階ではシリアスな物と、現状の２パターンありました。
だったのですが、Pizuya's Cell 様からご提案頂いた現行バージョンが気に入り、変更した経緯があります。
らくちー様にはスカイ
未来を変えようと決意する二人の覚悟が、青の扉を開ける直前のゲームイメージにもぴったり合っていたなと思っています。
ストリートではいつもお世話になっており、ターニングポイントになるこの楽曲でもご依頼をさせて頂きました。（和田）

PHASE.02 神様エリア

美しい天使たちが集う学園「白百合学園」。
ここには、全能の天の剣と呼ばれる「白ユリの君」である「百合咲ミカ」という少女が居た。
この国を支え続ける為だけに存在し、外の世界を知らない彼女であった。
また、学園ではミカを守る騎士は決闘で選ばれる。
しかし、騎士に選ばれた者は魔族との戦いの末、いずれ堕天してしまう。
堕天使ルシファーとして知られるルキは、同じく堕天使となった仲間や魔族を束ね天界と戦うことを決意した。



Ourania
satella feat.藍月なくる



天蓋
花徒めと(Metomate)



Deicide
void (Mournfinale) feat. 古泉葉月



氷滅の 135 小節
大国奏音



百合咲 ミカ
Illustrator 和錆

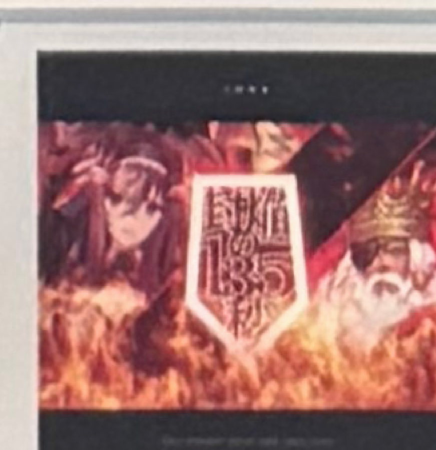


ルシファー
Illustrator 眠介



イラストラフ

今回のルシファーは悪魔の軍勢を指揮する想定であった事と、
前回が俯瞰気味の構図だったので、気持ちあおり構図にしています。結果的に【Deicide】や、【氷滅の 135 小節】等の映像でも、魔界を統べるボス感が出て大変良かったと思います。
一緒に登場していた魔界の住人達も、あまり詳細を出す機会がないので、どこかで入れたいですね。
ミカとルシファーの関係性やストーリーなども合わせて今後展開していくと思いますので、お待ちいただければと思います。
（和田）





この楽曲は当初より、封焔の 135 秒の対の曲にしようと言うオーダーが Jack からあり、ジャケットと映像もその想定で制作しています。
ちなみに、タイトル付けはチームで行っています。
Jack「【封焔】って文字列がやっぱ印象的でかっこいいので、なんか対でいい言葉ないかなー」
rintaro soma「氷滅……焔を封じる対で、氷を滅するって意味で」
大国奏音「プロジェクトファイル見たら奇跡的に 135 小節っぽかったんで【氷滅の 135 小節】で」
……という経緯で【氷滅の 135 小節】となりました。（和田）

PHASE.03 黒薔薇エリア

「黒薔薇病」と言う流行り病と悪魔の起こす事件が巡る世界。
最年少の国家錬金術師となったアウルは錬金術を用いて謎を解く。
複雑に絡み合った事件に「天使」「悪魔化」「アゾト」と謎は深まるばかり。
これは様々な依頼を仲間たちと謎を解き明かしていく探偵の物語である。



地獄
164 feat.ELISA・小林太郎



シスターシスター
せきこみごはん



有明 /Ariake
SIINCA



有明 /Ariake

Illustrator しきみ

この楽曲の舞台設定は、ストーリー的には本編よりはるか前を想定した一曲だったので、イラストや映像の見せ方には思案しました。結果として、いつもと少し趣を変え、より神話的に見せるようにしています。想定していたイメージとしては宗教画で、神話の一篇を文字でなく抽象的な絵とアトリビュート表現で見せています。
当初より言ノ葉 Project は悪魔や錬金術、天使などが登場するファンタジー要素強めかつ、ストーリー性の高いちほーなので、映像だけである程度内容がわかるように制作しています。（和田）



シスターシスター

Illustrator しきみ

エレノラは、クレメンスと一緒にいる際の奔放で派手な表向きの顔がフィーチャーされがちでしたが、今回は過去や、内面の掘り下げをしています。
言ノ葉で【姉妹】のお話は初めてでしたが、短編小説を書き上げた頃には、私も初登場の姉のミアの事が理解でき、好きになった記憶があります。
イラストでは幸福な姉妹二人の時間と、やがて訪れる未来を画面構成で盛り込んで頂いています。毎回、しきみ様には難解な内容を一枚の絵におさめて頂くので、仕様書を書きながら申し訳なく思っているのですが、今回も素晴らしい一枚に仕上げて頂きました。（和田）

KALEIDXSCOPE 回顧録

PHASE.04 終末エリア

地球を捨てた人類は宇宙へ逃れ、ロボットのみが取り残された世界。
人類は惑星ディオサを発見し衛星都市としてコロニーを建設したが、
やがて人類のみ滅び、そこで生み出したロボット達だけが残った。
ロボット達は地球に帰還する特別なプログラムを施されていた為、
地球に戻ると共に帝国軍として侵略することとなった。
そして、ロボットのみが取り残された地球はメトロポリスと言う都市が建設され、「黒姫」が統一している。



Flashback
RiraN



Colorfull:Encounter
Reku Mochizuki



雨露霜雪
かねこちはる vs t+pazolite



宙天
t+pazolite vs かねこちはる

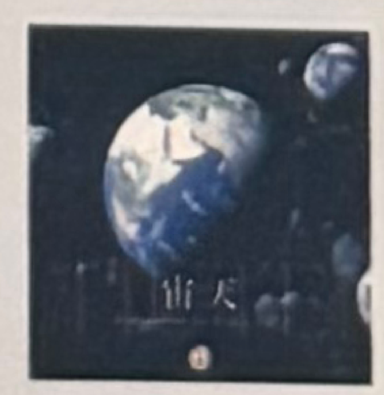
濡羽
Illustrator miya°ki



黒姫
Illustrator 尾崎ドミノ



黒姫はメトロポリスでも随一の衣装持ちで、毎回ファッションが変わるので華やかです。
赤の鬼衣装、青の雪花衣装に続いて、このバージョンでは、四神の玄武衣装のイメージで制作いたしました。亀甲模様がバリアにも活かされている点と、紅丸（短剣）のデザインもいつもと少し違う印象に仕上げて頂いているのが良いですね。
ラフではマニキュアをしていたのを最終的に無くしましたが、カラーポイントとして残しても良かったかもしれません。今後もどんな衣装が追加されるかと言う点も、合わせて楽しんで頂けると嬉しいです。（和田）









ジャケット没案４点

宙天は黒の扉の最後の曲かつ KOP 決勝曲であることが分かっていたので、ボス曲らしい「強さ」を感じさせつつ過去の KOP の流れを汲んだデザインにしようと思っていました。最終的には構図を系ぎてと合わせて、色味はよりラスボス感のある黒・赤基調にした案が採用されました。
没案に地球デザインが２案ありますが、実は系ぎても最初は地球デザインだったので宙天で復活なるかと思い紛れ込ませていました〜が、宙天でもお蔵入りとなりました。ここで成仏させてあげたいと思います。（らにとに〜）

PHASE.05 はじまりエリア

みんなが最初に訪れるエリア。
場所によってさまざまな顔を見せる。
大きなウォータースライダーのあるプールやしゅわしゅわした温泉にいったり、
宇宙ステーションや星の生誕祭など様々なところを旅して回る。
時にはライブを見たり、ダンスを見たりと楽しいことがいっぱいです。



Fraq
owl＊tree feat. ぺんぎ



ウタヒメナイトストーム
yowanecity feat.Eye



Feel The Luv
EmoCosine



Åntinomiε
ああ…翡翠茶漬け…



maimai でらっくす PRiSM PLUS
メインビジュアル
Illustrator やみや

PRiSM PLUS で登場した二人のイラストはやみや様に依頼いたしました。パートナーキャラクターを外部に制作依頼するようになったのは、FESTIVAL PLUS からでしたが、今回のイラストも大変可愛くてお気に入りの一枚です。テーマソングの Fraq の映像では、星体間やカレイドの世界を飛び回るみるくとソルトを見る事が出来ますね。
owl＊tree 様の歌詞も、カレイドイベント後に改めて見ると、イベントのあの事を表現しているのかな?……と興味深い点も多くあるので、聞き返してみるのも楽しいと思います。（和田）



イラストラフ





ジャケット没案

「でらっく maimai♪てんてこまい！」以来の、でらっくまがメインで出演、かつカレイドスコープ楽曲ということで、どのように構成したら「Åntinomiε」らしさが伝わるジャケットになるかな?と試行錯誤して作成しました。
ぱっと見たときに印象が残るものにしたいな～と思い、左側のジャケットデザインを推していましたが、プランナーメンバーに「流石に圧が強すぎる」とご意見を頂き、現在のエンブレムが降臨している神々しいデザインが採用されました。（宍戸）

PHASE.06 世界樹エリア

ここは「ドラゴンと人間」が対となって生まれてくる世界。
魂のパートナーは、別々の場所で生まれても必ずめぐり逢い、一生運命を共にする。
しかし、アスクという少年はただ一人パートナーに出会えないどころか、
出会うドラゴンにことごとく嫌われる体質であった。
これは様々な仲間と出会い、パートナードラゴンを探して旅する物語である。



概して過誤
Isonosuke feat.知声



Unfinished Epic
SLAVE.V-V-R feat.Sor△



忙シー日
原口沙輔, 式部めぐり



FLΛME/FRΦST
FANTAGIRAFF



FLΛME/FRΦST
Illustrator mors_gn

国を追われ旅に出たシグルズと妹ブリュレと言う設定だったので、すれ違いのイメージを上下、青と赤の対決構図で表現しています。
わっふる様の FLΛME/FRΦST の映像も、炎と氷と相反するモチーフで場面毎に表現されているので合わせて楽しんでいただければと思います。
また、今回は謎の多いドラゴンの王とカラメル君も新登場しました。ドラゴンの王は炎系で貫禄たっぷりなイメージ……という事で今回は A 案でお願いいたしましたが、B 案も恰好よかったですね。カラメル君は羽を閉じているポーズも可愛いので、今回ラフでお披露目出来て良かったです。
（和田）

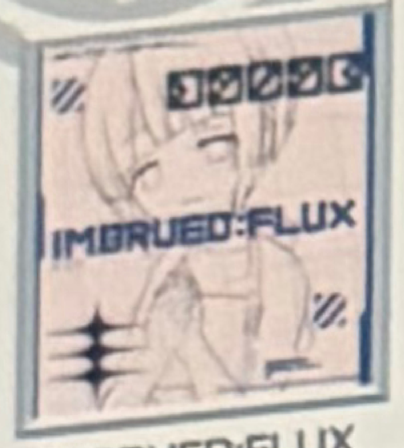


Illustrator TAPI岡

構図案・デザインラフ

PHASE.07 プリズムエリア

白い塔の立ち並ぶ白い世界「7sRef」。
ここは全ての色と人々が混る場所。
７つの扉、７つの世界、７つの理、７つの色。
交わらない筈の世界が屈折し、形を変えてやがて一つに溶けあう場所。
この場所が何なのか、いつから存在するのか―
この場所をただ見護る管理者。
「リズ」この世界をただ見護る管理者。
さあ、いこう。この７つの異世界を繋ぐ不思議な世界「Sevens Refraction」へ



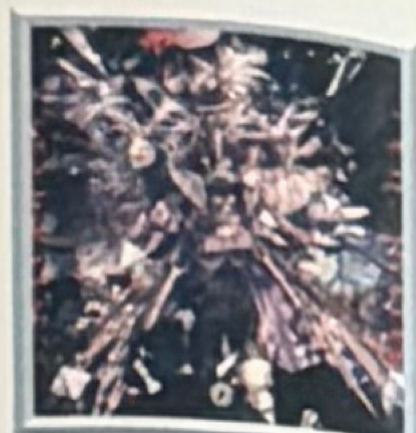
IMBRUED:FLUX
qfeileadh feat.のあ



砂の函
Nego_tiator

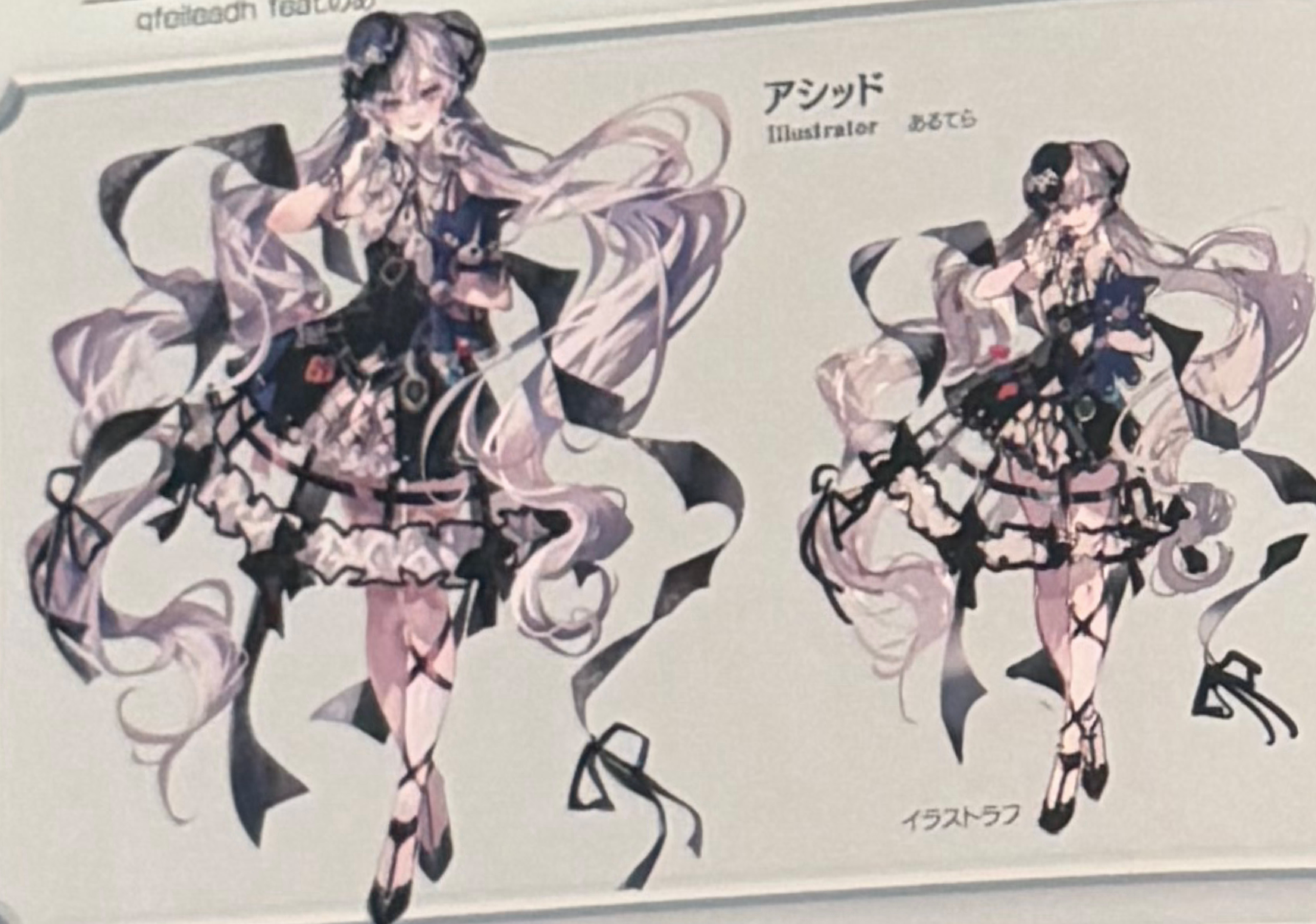


Amereistr
rN



World's end BLACKBOX
打打だいず

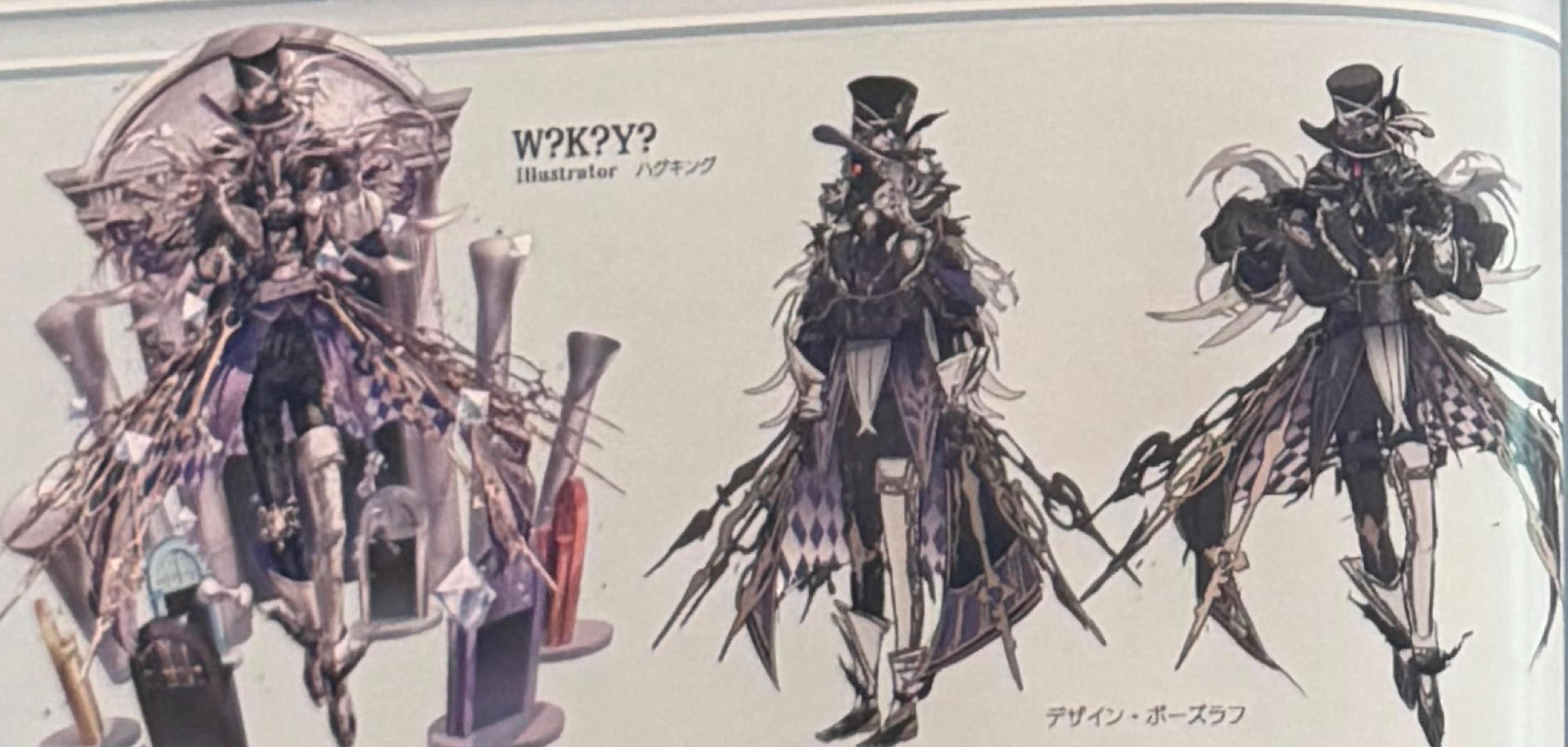
アシッド
Illustrator　あるてら



イラストラフ

新アシッドの衣装デザインに関しては、あるてら様に一任させて頂きました。基本デザインである、帽子やアクセサリー、髪形等、今までの要素を残しつつ新しいアシッドになったと思います。
幼少期のアシッドで黒薔薇と黒水晶のモチーフが追加されたのですが、KALEIDXSCOPE では特に黒水晶のペンダントにまつわる設定が大いに活かされた点も良かったと思います。
ラフと完成稿の違いとしては、完成稿ではリズに合わせて等身を下げるフィードバックを入れています。
（和田）

W?K?Y?
Illustrator　ハグキング



デザイン・ポーズラフ

7sRef ちほー４のW？K？Y？はハグキング様にお願いいたしました。フェイスレスのイケメンに仕上げてほしいと言うオーダーでしたが、応えて下さり嬉しかったです。映像ではわかりにくいのですが、完成稿の細部を見ると、繊細な描画が素晴らしいです。
前回は顔が見えない謎めいたキャラクターでしたが、少し露出の上がった今回の銀髪の青年イメージは、チームやユーザー間でも好評だったと記憶しています。W？K？Y？の活躍は、また別の機会をお楽しみに。（和田）

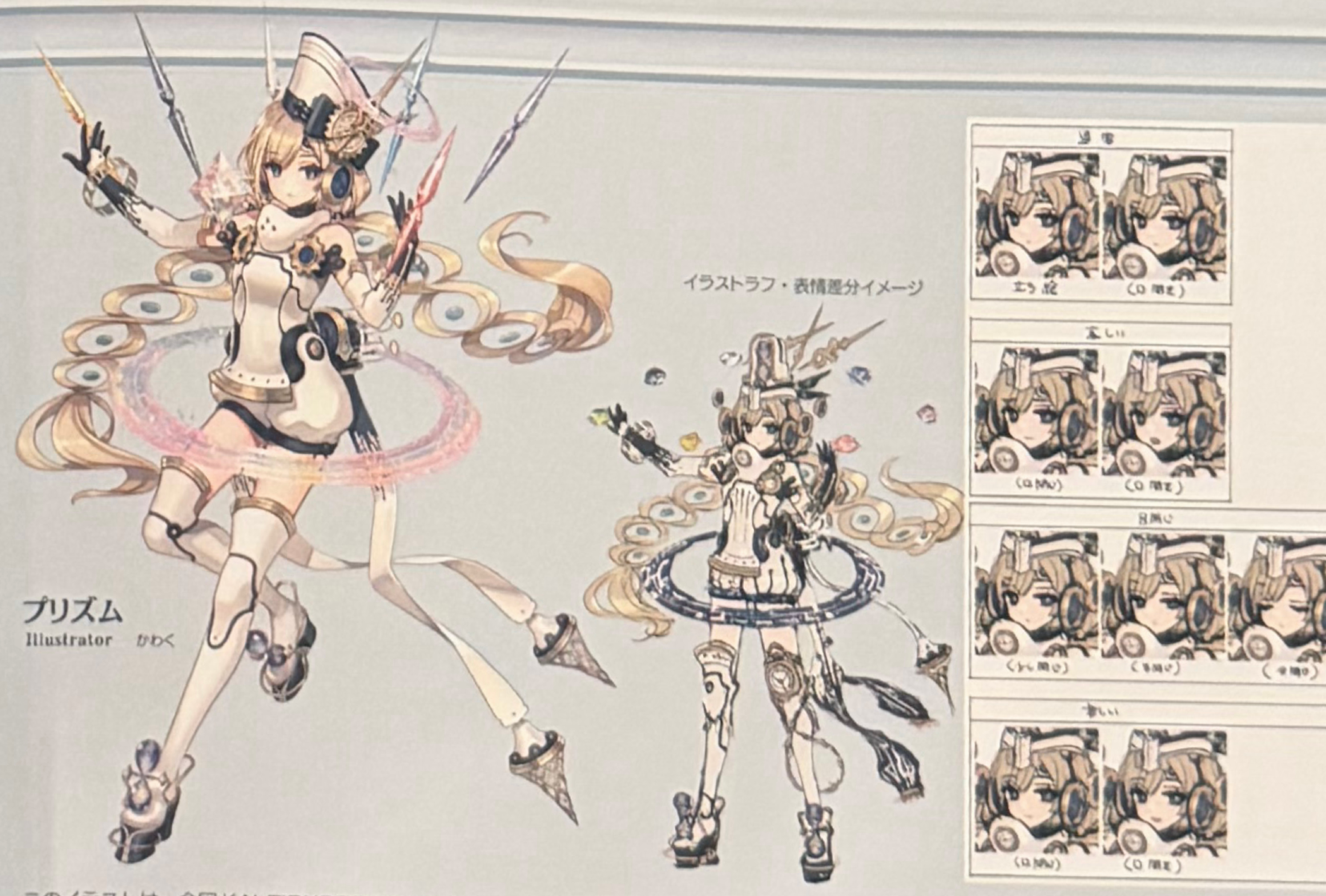
ロートスカラ
Illustrator　鳴瀬うろこ



デザインラフ

鳴瀬うろこ様にロートスカラを依頼させて頂きました。筋肉お兄さんのキャラクターは maimai チームでは珍しいオーダーでしたが、格好良く仕上げて頂きました。背面デザインやしっぽの出し方等とても凝っていたので、この本に収録できて嬉しいです。アシッドは苦手なようですが、炎を纏うロックなキャラクターデザインが素敵ですね。
ロートスカラは、KALEIDXSCOPE ではあまり活躍するシーンが入れられませんでしたが、今後も６人目の門番として活躍してくれると思います。
（和田）

プリズム
Illustrator　かわく



イラストラフ・表情差分イメージ

このイラストは、今回 KALEIDXSCOPE を作るにあたり、一番最初に発注しました。実は 2024 年初頭にはデザインが FIX しており、早くお披露目したいと思いながら寝かせていたキャラクターになります。
リズの正式名称は「プリズム」であり本体は 7sRef に浮かぶ水晶ですが、今回は映像として見せる必要性があった為擬人化の形をとりました。
初期デザインでは、全体的に砂時計や懐中時計のモチーフが今より目立ち、時を司る印象が強いですね。お顔が見えてほしかったので、完成稿では主に頭部周りに調整をかけています。
現在ナビキャラクターになっているリズがいるのでお分かりかと思いますが、実は表情パターンを結構持っています。お披露目する機会は……楽しみにお待ちください。（和田）

PHASE.08 maimaiエリア

Thank you for playing.



プリズム△▽リズム
Shoichiro Hirata feat.Sana



Believe the Rainbow
Shoichiro Hirata feat.Sana

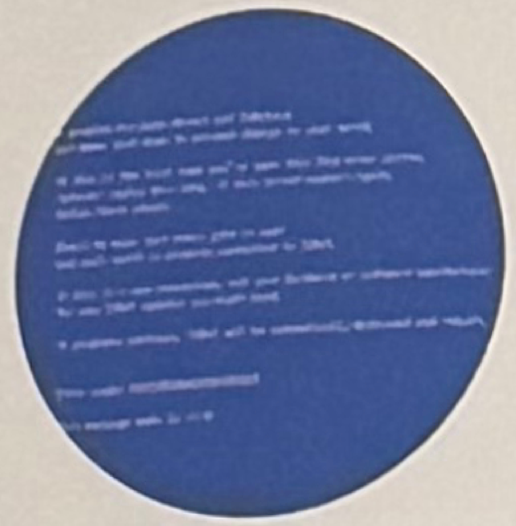


AFTER PANDORA
削除

7sRefの崩壊



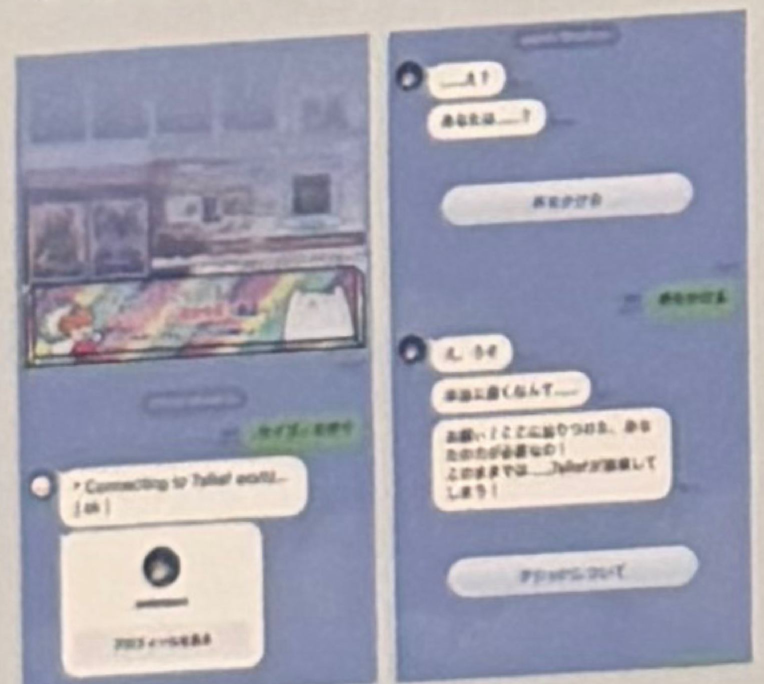






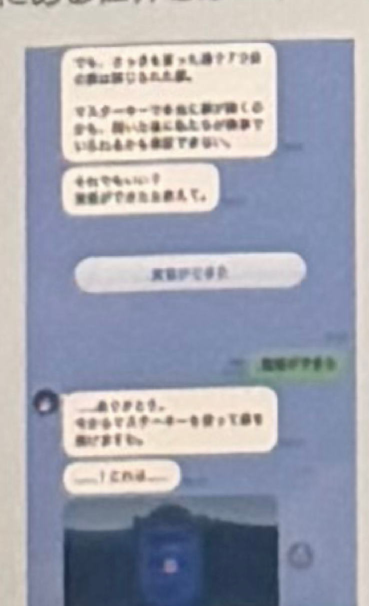
6つの世界、そしてプリズムタワーを踏破した者の前に現れたのは、『KALEIDXSCOPE』という新たな試練。そして「これ以上の進行は7sRefの存続に著しい影響を及ぼす」という警告。それでも歩みを止めない者が挑むのは、すべての情報が隠された謎の楽曲。表示されるカウントダウンだけを頼りに、謎の楽曲の突破を目指す。だがカウントダウンが0になるその時、7sRefに"著しい影響"が及ぼされ、ブルースクリーンになってしまう。管理プログラムとして覚醒したリズ――プリズムによる7sRefの破壊が始まったのだ。KALEIDXSCOPEの挑戦に必要なフラグメントもすべて失われ、打つ手はすべて無くなった。
だが、突破した者に何者かのメッセージが届く。「サイゴノキボウヲミツケテ。キットクマガシッテイル」と。

アシッドとの邂逅。「7つ目の扉」の接続。



「キットクマガシッテイル」。その言葉にヒントを得て、でらっくまと会話ができるmaimaiでらっくす公式LINEへ。「サイゴノキボウ」と彼に送ると、とあるアカウントに接続される。彼女の名はアシッド。リズをプリズムとして再起動させるきっかけを作ってしまった張本人。リズと7sRefを元に戻すため、ここからはアシッドと協力して「サイゴノキボウ」を探し出すことになる。どこにあるかもわからないサイゴノキボウ。その在処につながる手がかりは、「7sRefの構造」そのものにあった。

「7つの世界に、7つの扉」。これが7sRefの構造を示しているなら、6つの世界と繋がるこの7sRefには、扉は6つで事足りる。
まだ開いていない「7つ目の扉」の先にある世界とは…？





アシッドに7つ目の扉のことを尋ねると、1度も開いたことのない「7つ目の扉」の存在を教えてくれる。マスターキーでその扉を開くが、先の世界との接続が切れていた。復旧のため、多くのmaimaiプレイヤーが力を結集し、接続を試みる。すると「バックドアを有効化しました」の表示が。アシッドによれば、扉の先の世界と7sRefの「両方の世界から同時に扉を開く」ことでバックドアは開く。そしてバックドアに選ばれる扉は、フラグメントが生まれやすい場所。つまり人々の思い出が集う場所の扉だと。
7つの世界を巡った。「maimai でらっくす」6年の旅。その思い出に匹敵するほど多くの思い出が集った世界など、1つしかない。

サイゴノキボウ

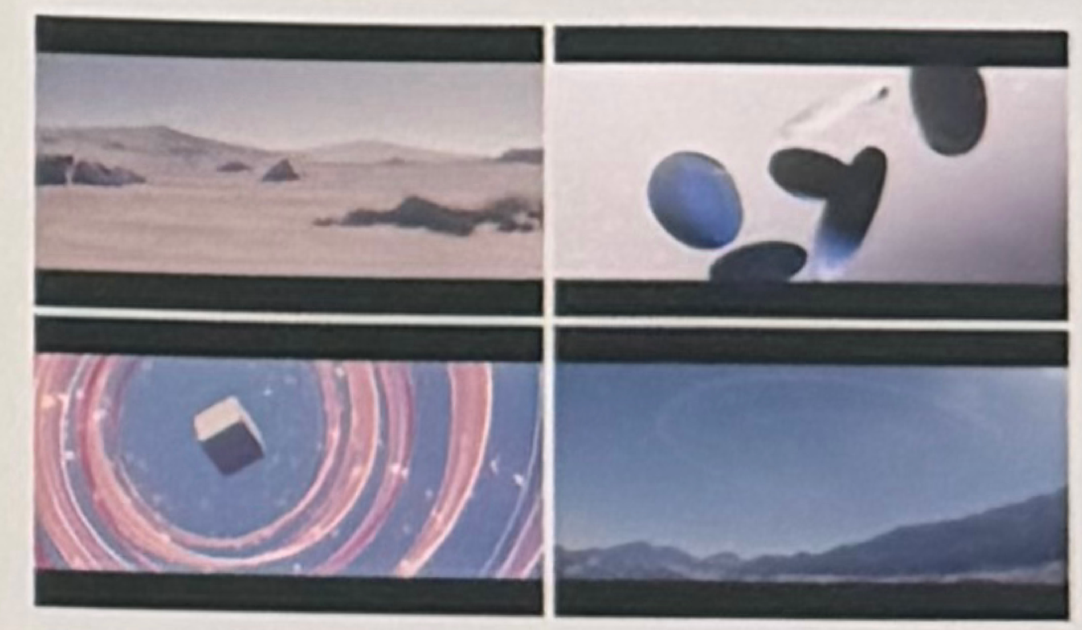




アシッドは7sRefから。あなたは扉の向こう側から。7回ノックするという合図を決め、懐かしいあの世界へと向かう。
maimai でらっくすが始動する前。最後の「maimai」シリーズ『maimai FiNALE』。
そのホームページには、かつて多くのmaimaiプレイヤーが足を運び、多くの思い出が集う場所「CAFE MiLK」の"扉"が確かに存在していた。
そこにある思い出――フラグメントを7sRefへと送り込み、もう一度KALEIDXSCOPEに挑むために。
あなたは扉を7回ノックし、アシッドとともに扉を開く。そこには、探し求めた「サイゴノキボウ」があった。
「maimai」シリーズ7年の思い出が、あの"箱"に残された「サイゴノキボウ」が今、7sRefの世界に届く。

AFTER PANDORA





――むかしむかし、ここではないどこか遠い世界。人々が楽しく暮らす街の中に、淡く光る小さな箱が現れました。
好奇心から箱を開けてみるとその瞬間、閉じ込められていた数多の厄災が解き放たれ、世界は深い闇に沈みました。
それでも、希望を捨てなかった人々は厄災を打ち倒し、虹の橋を渡って新しい世界へ移り住みました。7色に輝く、新世界へと。

リズがアシッドに語ったという「おとぎ話」。だがこれがおとぎ話でないことは、ここにたどり着いた誰もが知っている。
新世界から旧き世界へ。旧き世界から新世界へ。7つ目の扉が「希望の扉」として解放される。PANDORA BOXXXに残された最後の希望とともに。

希望の鍵





新たに接続された7つ目の扉「希望の扉」。そこに現れた「希望の鍵」を持って、再びKALEIDXSCOPEに向かう。
失われたフラグメントは、希望の鍵に詰まった思い出の力でよみがえった。
システムも再起動され、いま一度KALEIDXSCOPEへと挑めるようになった。
すべてのmaimaiプレイヤーの思い出を背負い、リズと世界を元に戻すべく、最後の挑戦が始まる。

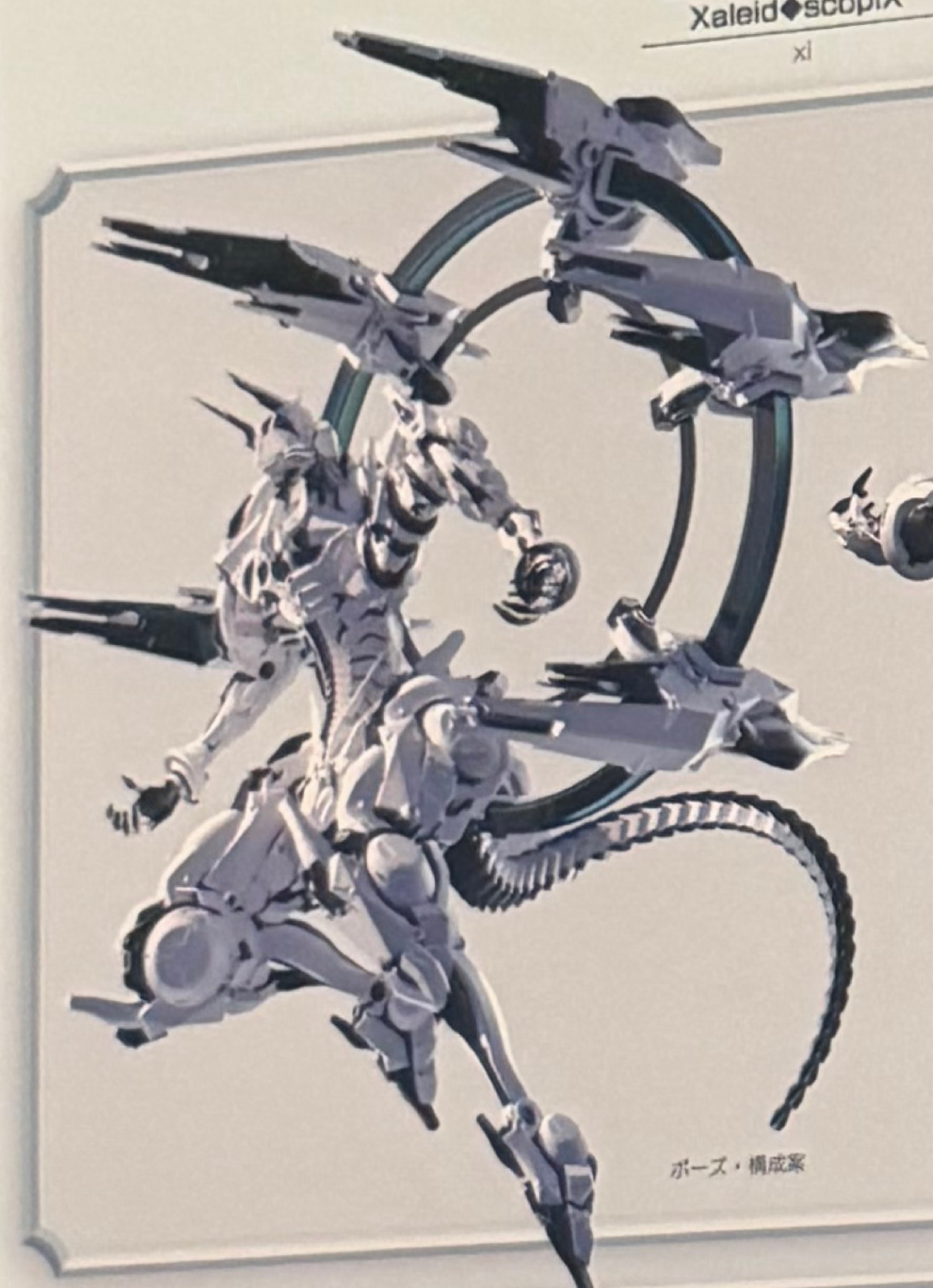
PHASE.09 KALEIDXSCOPE

アシッドは暴走したリズを救い、７つの扉と世界を越えました。
やがて宝石の雨が降り始め、それぞれの万華鏡がそれを映し出しました。
すべてを乗り越えた彼女達が紡ぐ次の世界と特別な曲をぜひご覧ください。

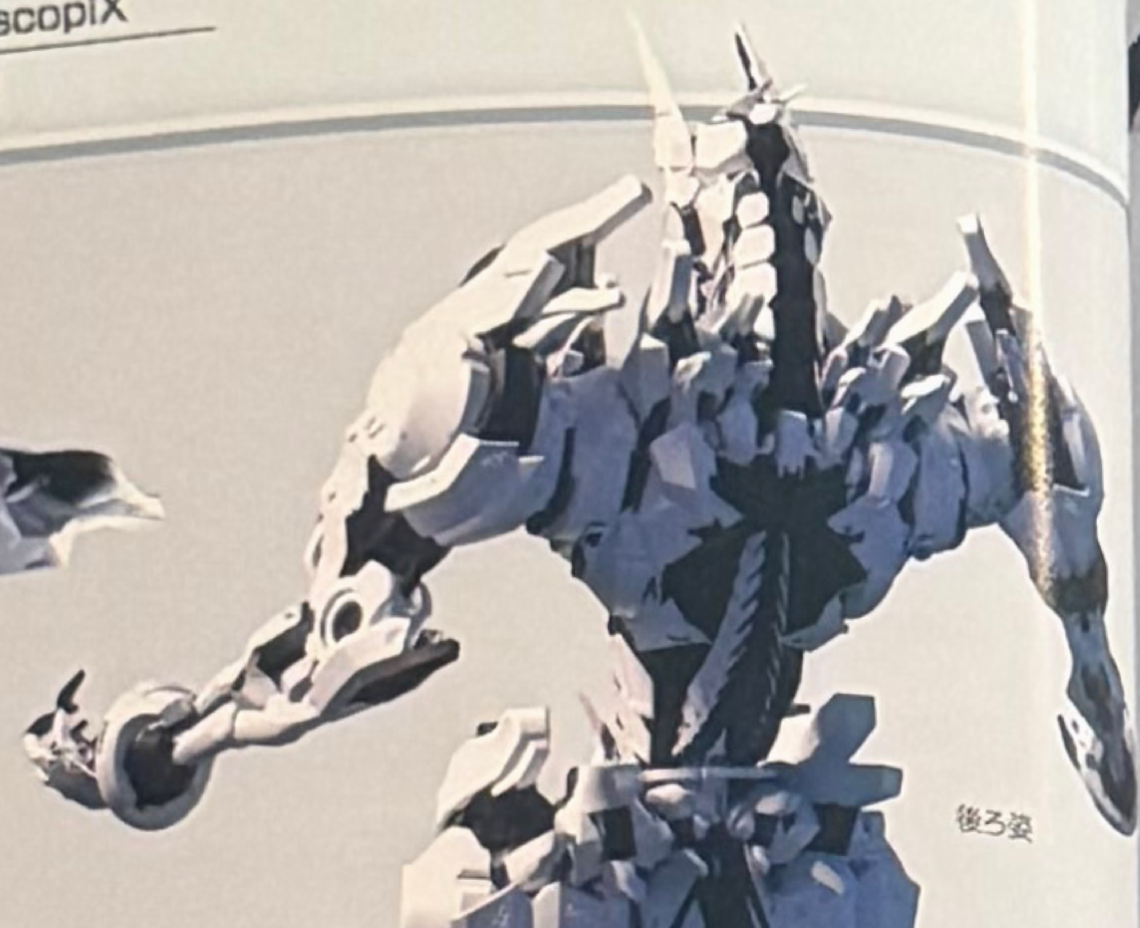


Xaleid◆scopiX

xi



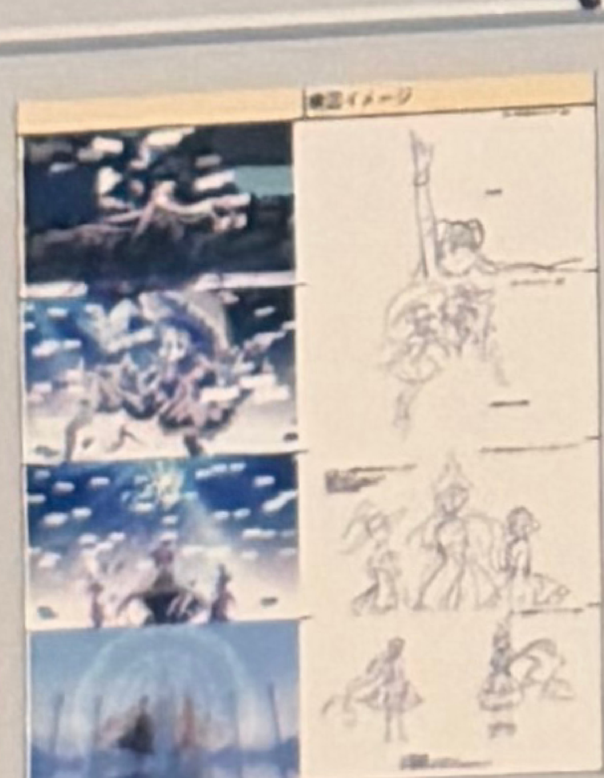
ポーズ・構成案

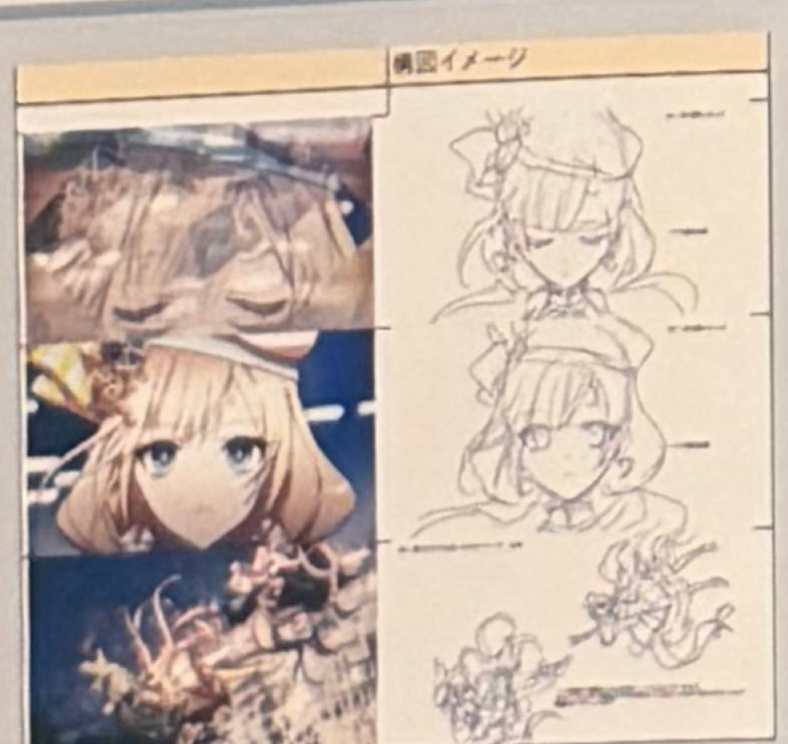


後ろ姿

プリズムの力に希望の扉の世界のエネルギーが融合する事で顕現させたロボット。
PANDORA PARADOXXX の巨大構造物を模したパーツを背負っています。
胸元に乗り込めるサイズ感ですが、今回は外側から使役してるイメージです。

maimai メインキャラ達から動物の耳を取り入れたかった…尚且つ、終わった世界＝冥界などのイメージから、アヌビスをモチーフにしてます。
リズのイメージカラーから白基調で、主人公機カラーでありながらラスボス…そういった構図もアツい要素だと思っています。
仮にリズではなくアシッドが使役した世界線があるならば…？
(yoshimo)





映像担当である yoshimo さんに簡単なストーリー内容をテキストでお伝えして、それを元にまずはＶコン（ビデオコンテ）を制作して頂きました。私はそれを見ながらイラスト枚数と構図を出して、配置イメージのラフを制作しています。
このタイミングではカメラ位置とポーズがわかれば OK。
「構図イメージ」を見れば解るのですが、キャラ書き込みは骨格のみでざっくりです。しかし、実はこのラフが最終イメージを確定する為一番大事にしている所です。背景も必要な場合はここで描きますが、yoshimo さんと組むときは基本背景はおまかせしています。(和田)



今回の（も？）イラスト制作期間は大分タイトだったので、一番頭を悩ませたのは、リズとアシッドの簡略化です。
元イラストは描き込みや装飾が多く、映像用やアニメーション用として新規でおこす場合には要素を削がないと作画が間に合わなくなります。
その為、プリズムの腰飾りの先端装飾や、アシッドのキルト生地やレースなど、
簡略できるところはざっくりカットしています。
元イラストの印象を変えない程度に簡略化し、最終的には切り分け込みで一体最速３～４時間程度で完成できる程度の工程数におさえました。
今回はこの簡略化と色指定に一番時間を使っています。
(和田)



PHASE. 10 ENDiNG

貴方が――いえ貴方達がいてくれたから、7sRef は今もここに存在している。
崩れた白い塔が、逆再生の映像のように修復していく。
その風景をリズと見守りながら、今回の出来事を、胸の内でゆっくりと反芻していた。
私に呼び掛けてくれた、外からの声はもう聞こえない。
いまだに疑問は尽きない。この世界の事。
何より、データの断片に見え隠れするＷ？Ｋ？Ｙ？と言う存在は……？
解らないことだらけだ。でもいつかきっとすべて紐解ける日が来る。そう信じる。
リズが、そして【誰かさん】達が一緒にいてくれるのだから。



Ref:rain (for 7th Heaven)

カモメサノエレクトリックオーケストラ Include Limonène



KALEIDXSCOPE
エンディングメインビジュアル Illustrator かわく

カレイドスコープイベントを象徴する一枚です。
こちらもプリズムイラストと同時期に発注、制作を行っています。
こちらもプリズムイラストと同時期に発注、制作を行っています。今回は 7sRef の４曲とカレイドスコープモード用の２曲分のストーリーを制作し、それに合わせて楽曲やイラストを発注しました。特にこの一枚はイベントの要だったので、完璧なラフが上がって来た時はチームで盛り上がりました。
採用しなかったラフイメージも素敵で、完成していたら本編とはまた少し違うストーリーが出来そうです。
この一枚が完成した後、カレイドスコープイベントの具体的なイメージが、チーム内でぐっと強く共有できたように記憶しています。(和田)



イラストラフ



構成別案

このメッセージが、最後の希望にたどり着いたあの者たちに届くことを願う。

一言、礼を言っておきたかった。
君たちのおかげで、美しく、面白い景色を観測することができたよ。

君たちはきっと7sRefだけでなく、ここにつながる7つの世界を渡り歩きながら、
様々な景色を観測しているのだろう？

そこに存在する記録、記憶、想いは、フラグメントという形で蓄積され、
今後も私の観測実験の大いなる手助けになってくれるだろう。
その点についても、この場を借りて礼を言っておくよ。

世界は、7sRefは、これからも続いていく。
これから君たちが目にする景色、そしてそれが生み出すフラグメントを、
PRiSM…いや、リズに見せてあげるといい。
今の彼女の目にどう映り、彼女が管理する7sRefにどのような影響を与えるのか。
それもまた、私にとって興味深い観測対象なのだから。

[illegible]の多大な[illegible]力に感謝[illegible]述べるとともに、引き[illegible]き、[illegible]へ[illegible]を期[illegible]する。

[illegible]ために。

[illegible]、[illegible]、[illegible]
W[illegible]K[illegible]Y[illegible]

カレイドスコープ　スペシャルインタビュー

KALEIDXSCOPE × SPECIAL INTERVIEW

開発スタッフ編 その1　- 制作秘話 -

Jack
maimai でらっくす ディレクター

青木P
maimai でらっくす プロデューサー

あまくちジンジャー
maimai でらっくす メインプランナー

——まずは、皆さんの自己紹介をお願いします。

Jack（J）　『maimai でらっくす』のディレクターをしております、Jackです。普段ノーツデザイナーとして出ることが多いのですが、実はKALEIDXSCOPEという企画を考案しディレクションしました。今回、開発チームだけでなく、そうそうたるコンポーザーや映像作家の皆さんにもいろいろと無茶なお願いをさせていただきまして……。みんなが本気を出してくれたおかげで、とんでもないイベントになりましたね。この本では、ユーザーの皆さんが喜んでくれそうな裏話をこっそり載せて、買った人がニッコリできるといいなーと思っています！

あまくちジンジャー（あ）　メインプランナーのあまくちジンジャーです。自分はJackさんが作った原案をもとに、全体をゲームの仕様として落とし込んだり、ゲーム外の謎解きやLINEパートを作ったりしていました。よろしくお願いします。

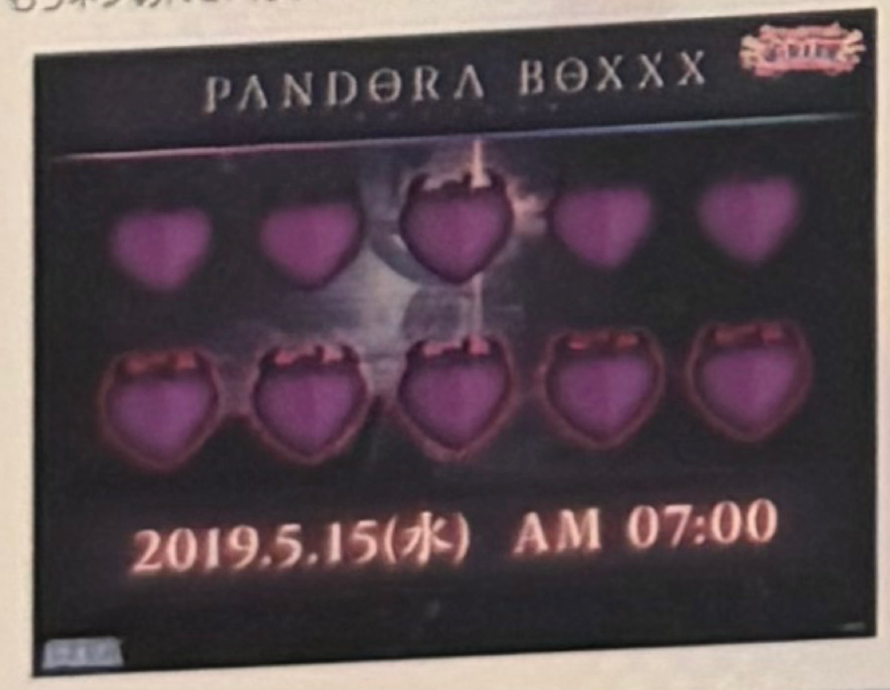
青木P（青）　『maimai でらっくす』プロデューサーの青木です。KALEIDXSCOPEをやるよとJackさんに言われたので、プロデューサーとしてOKを出して、会社にもOKを出してもらった人です。あとは紫の鍵の原案や、LINEパートなど、ゲーム外施策のクリエイティブにも携わっています。よろしくお願いします。

——まず初めに、どうやってこの企画が作られていったのかを教えていただけますでしょうか。

J　初めにと言ってもどこから話そうか（笑）まずこの本を読んでる人からしたら、ゲームの開発がどういう風に進むのかなんて知らないと思うんですよね。『maimai でらっくす PRiSM』っていつから決まってたの？とか、KALEIDXSCOPEっていつ作り始めたの？とか。

あ　『maimai FiNALE』から仕込んでいたのかとも言われてますけど。

J　んなわけなかろうよと。（笑）前回行った大型イベント『PANDORA BOXXX』は、maimaiが稼働して6~7年目くらいでやっていて。前提としてこういうイベントは頻繁にはやれないなと思っていて。とはいえ、いち音ゲーマーとして、たまには大規模イベントっていうお祭りをしたいんですよ。そういうお祭りが楽しくて、音ゲーをやってきたところがあるので。若かりし頃に興奮した体験を、今のプレイヤーたちも感じてくれたらいいなって思って、『PANDORA BOXXX』は作ってみたわけですよ。その後『maimai でらっくす』が稼働して、最初期は色々とバタバタしてたけど、ちょっとずつ運営が軌道に乗ってきて、一通りでらっくすができたな、となって。10周年記念の『maimai でらっくす FESTiVAL』が稼働するタイミング、11年目以降の施策を考えなきゃってなった時に、あれ、これもうそろそろまた『PANDORA BOXXX』やらなきゃいけない？ 自分の音ゲー人生のありったけを『PANDORA BOXXX』に入れたつもりだから、もうネタ切れで、何も出てこないんですよ。



青　それが、2022年の夏くらい？

J　そう。で、よし、一回見なかったことにしよう、って。（笑）そういうことはいつか考えればいいや、って放置した。時は流れて2023年、あまくちジンジャーとBUDDiESの夏の仕様を話し合いながら、裏では『PANDORA BOXXX 2』をどうしようかなって考えていて。BUDDiES制作中は微塵も話を出してなかったけど、2023年の6月くらいに突然『PANDORA BOXXX 2』の原案を書いて、あまくちジンジャーに見せた。

あ　何の前振りもなくチャットに送られてきてびっくりしました（笑）。PANDORA BOXXXの振り返りのとき、「また7年後とかに考えます」と言っていたので、続編はそのうちやることになるんだろうな、と薄っすら思っていましたが、前回と同じペースならもう一つ先のバージョン（CiRCLE）のタイミングでしたし。

J　頭の中では色々考えていて、本来はあまくちの言う通りCiRCLEのタイミングだった。ベース的にはそうなんだけど、そもそも俺が天邪鬼だから予想を裏切っていきたいと。企画を立てる時に、「期待は回収する、予想は裏切る」っていうのを必ず意識していて。予想通りと思われたくないから、ちょっとずらしたろと。

青　でらっくす稼働から6~7年経っていないから、まだ来ないだろう、って言われるのを逆手に取って裏切ったと。

J　あとは、本来のベースだとやるのが2025~2026年になるんだけど、そこはCHUNITHMの10周年と被るじゃん、と気が付いて。さすがに10周年のお祭りの隣で暴れて邪魔しちゃいけないなと配慮をしました。そして日程と覚悟が決まったのが2023年6月。だからここで、始まりの企画書というか、メモ帳に書かれた怪文書が生まれましたよと。

青　なんかこういうイベントをやろうってなると、だいたい誰かから怪文書が出てくるんだよね（笑）。

あ　『PANDORA BOXXX』を踏襲してボス曲を出しつつ、最後の大仕掛けとしてロング楽曲でパーフェクトチャレンジをする、と大枠の流れはこの時点で固まっていました。これを読んでる人はビックリすると思うんですけど、この企画で一番最初に決まっていたのは「ロング尺の楽曲を実装する」ことなんですよね。

J　ロング尺楽曲を最後の目玉にする、ってのは最初に決めてた。あとこれはフォントサイズ800くらいで本に掲載しておいてほしいんですけど、「ロング尺楽曲の途中でブルースクリーンになる強制負けイベントを作る」とかいうとんでもないことを言い出したのは、あまくちジンジャーってやつなのでよろしくお願いします。

一同　（笑）。

あ　怪文書を受け取った後、僕の方で肉付けを行った時に付け足し逆提案した内容ですね。ロング尺楽曲をラスボスにすることを考えた時に、プレイヤーがロング尺に気づいてビックリするタイミングが難しくないかな？と思って。

青　いきなりロング尺の楽曲をポンと出されると、プレイ中にただ「長いな～」と感じながらプレイするだけになってしまうと。

あ　そう。maimaiの曲っておおよそ2~3分で色んな長さの曲があるじゃないですか。じゃあ、例えば3分10秒で終了しちゃった人は、この曲はちょっと長いのかな？実はロング尺なのかな？とか、狙い通りの反応になってくれない可能性があると思ったんです。

J　うわ、ロング尺だ！ってなる瞬間がないよね、って話だよね。

あ　そうです。Jackさんの「予想は裏切る」っていう話にも通ずるところがあるんですけど、予想を裏切りたいなら、まず予想させる必要があると思って。ちょうどそこで「ヨミビトシラズ」のブルースクリーン演出を思い出して、通常尺のタイミングでブルースクリーンの演出を挟んで、一度曲を強制的に終了させることで、この曲はここで終わりという先入観を植え付けて、あとで続きを演奏させましょうという提案をしたんです。

J　あの時、議論を重ねるとかじゃなくて、いいじゃんコレ、やろうぜってなったよね。ブルースクリーンの追加提案も、何も違和感なくいいねそれ、ってなった。

あ　そこから7sRefの世界観をベースにして、鍵を見つけて扉を巡るといったイベントの流れを作っていきました。また、7sRefにある「7つ目の扉」という設定は、次の大型イベントがあったら絶対に使おう！と温めていたネタだったので、使わせてもらいました。

青　7sRefちほーは、全部のエリアに繋がっている特別なちほーだから、扉の数にはカウントしない。だから、7sRefちほーのイラストに映っている扉のうちの一つは、まだストーリーとして出てきていなくて使えるって話だよね。

あ　そうそう。

J　あまくちから7つ目の扉を使いたいって言われて。いや、ちほー7個あるから7つの扉は既にあるのでは？って一向に理解できなくて、説明されてはじめて、1つ使ってない扉があることに気が付いた（笑）。

あ　ここで7つ目の扉を使わないわけにはいかないでしょと、使わせてもらいました。maimaiがブルースクリーンになってしまうほどの致命的なピンチをひっくり返す逆転の一手が、7つ目の扉の先にあることにしようって。じゃあそこにあるものとして、一番説得力があるものは？と考えました。7sRefは思い出が力になる世界なので、maimai でらっくすの6年分の思い出に対抗できるのは7年続いた旧maimaiしかない！と思ったのですが僕の中では曲のアイデアが浮かんでいなかった。

J　それを相談されて、じゃあ「AFTER PANDORA」を使おうって言ったんだよね。



あ　「AFTER PANDORA」の曲名が挙がったとき、全員がそれだ！って。

J　ただあの曲、本当はゲームに実装しない、サントラだけの特別な曲って約束で作ってもらっていたから、約束を破っちゃうなーって思って。作曲者の削除さんにも、ちゃんと特別な見せ方をするから「AFTER PANDORA」を実装するのはどう？って聞いたら二つ返事で、めっちゃ面白そう！やろうやろう！って言ってくれたから、無事に実装できた。

青　削除さんに企画の説明をしたの？

J　こっそり。あとでダメってなったら企画ごと変えなきゃならないし。あと、この時点でYouTubeライブをやりたいっていうのは話してたよね。

あ　YouTubeライブは青木Pから提案を受けて盛り込みました。ゲーム外を使った謎解きなんかはガッツリあまくちジンジャー要素ですね。

J　マジであそこらへんは、あまくちジンジャーとかいうやつが無茶なことばかり言いよって、ってなってた（笑）。

あ　まあ、でもこれで大体概要はできましたね。

J　これで、みんなが知っているKALEIDXSCOPEに大体なった。

あ　最終章にたくさん詰め込みましたが、逆に言うとそれ以外は「PANDORA BOXXX」を綺麗になぞっています。でもこれも意図的で、最終日にプレイヤーの予想を裏切るために、逆にそこまでは「PANDORA BOXXX」と同じにしました。先の展開を予想できるレベルで模倣しておくことで、プレイヤーを安心させちゃうために。

J　これが来るんだろう、って全maimaiプレイヤーに思わせたかった、だからあえて奇抜なことをしなかった。

あ　一方で、作る側からすると「PANDORA BOXXX」は難易度上限を2回突破したハイパーイベントだったので、あのインパクトを越えるっていうのはハードルが高くて。

J　そこ、確かにあまくちも気にしてたよね。でも俺は大丈夫、ロングバージョンだから大丈夫の一点張りだった。これは絶対に当時の2段階レベル更新と同じくらい、なんならそれ以上の衝撃を与えられるから大丈夫、って言い張ってた気がする。

あ　僕と青木Pは当時プレイヤー側でしたからね。PANDORA BOXXXを遊ぶ側として体験している身としては、ハードルの高さは感じていて。今回は難易度のインフレという方向では激しいことができないので、ロング尺しかりゲーム外しかり、いろいろとやりました。

J　この本を読んでる人は、公式サイトで公開されている「project raputa開発秘話」を知っている人も多いだろうけど、あれは一番最初の企画書からあまくちで、大体やりたいことが決まってからこういう企画をやりたいです、って持ってこられたんだよね。まあ、詳しくはその記事を読んでもらって。

「project raputa」開発秘話はコチラ!

J　話を戻すと、「project raputa」ってのもやったし、それがかなり評判よかったっていうのがあったから、あまくちからの逆提案を受けて、あれを作れるやつが言うんだから盛り上がるだろうな、これだったら「PANDORA BOXXX」を超えられるな、って思って心配してなかった。あのときやってくれたから信頼できる、こいつらがやれるって言ってるんだからやってくれると。だから謎解きとかゲーム外部分とか、全然口出ししてないし。

あ　そうですね、ゲーム外パートはmaimaiのストーリー部分を作っている和田さんとも相談しながらボチボチ作ってました。好き勝手やらせてもらってありがたかったです。「project raputa」も「PANDORA BOXXX」も、今回の「KALEIDXSCOPE」も一番大事にしてるところは同じで、見てる人全員を熱くさせたいという気持ちで作っています。謎解きはだれでも参加できるという点でそことの相性がいいから、今回の施策でも取り込みやすかったです。

J　結局ね、それぞれの良さがある前提で話すけど、音ゲー部分でこの難易度ができる人って多く見積もっても50人とか100人とか、全プレイヤーからしたら本当にごく少数の限られた世界になっちゃうんだよね。その人たちのためだけに作るのはもったいないというのもあって。ただ、そのめちゃくちゃ頑張ってくれる少数のプレイヤーってすごいからさ、目立ってほしい、ヒーローになってほしいわけですよ。それには見てくれる人が生まれないといけなくて、見られるように作らないとって。これは初めに話して決めたとかじゃなくて、当たり前にそう思ってた。それやらないと意味がない。みんなに100円入れてほしいのはそうなんだけど、100円入れなくてもこのmaimaiってゲーム面白いな、って思ってくれたら俺はそれでいいので。それがトッププレイヤーの動向を見て楽しむお客さんとか、極端なこと言えばmaimaiやったことないんですよねって人がいるかもしれないし、そういう人がいても別に良くて。そういう人であっても俺はお客さんだと思うし、ファンであることには変わりないので。

青　できれば100円入れてくれると嬉しいけどね（小声）。

J　そりゃ100円は入れてくれたほうがいいけど！ ただ、プレイしてくれてる人はもちろんのこと、見てくれてる人含めてmaimaiのファンだと思ってるから。その人たちも一緒に楽しんでくれればいいねー、ってつもりですよ。

あ　確かに、maimaiをプレイしない他の音ゲーマーまで巻き込めたら勝ち、って言ってましたね。

J　maimaiってゲームは知ってる、けどメインは他の音ゲーですよという人にも、あのmaimaiとかいうゲーム、やばいことやってるな！ってのは伝わってほしいな、という気持ちで、ゲームの上手さ以外でも楽しめるような要素をいっぱい作った。

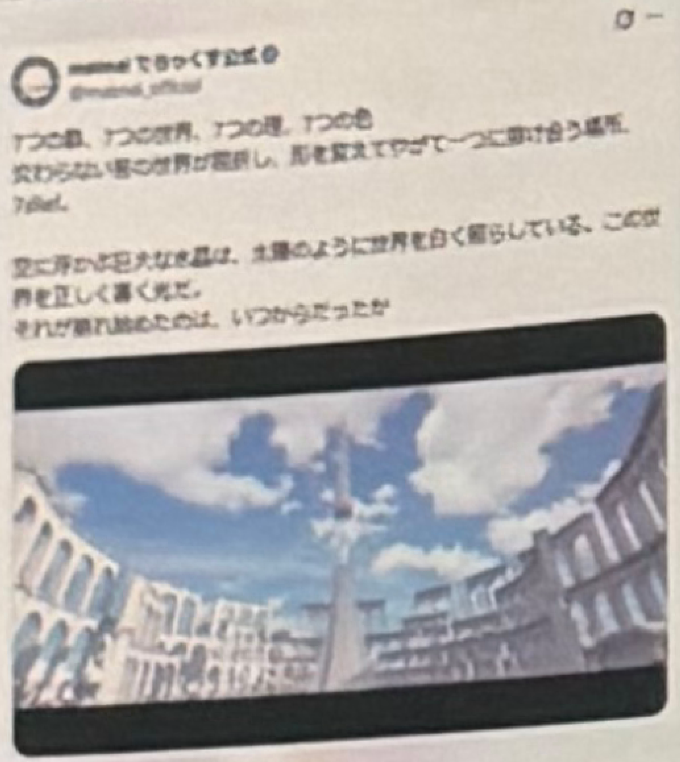
青　実際、他の音ゲーメインのプレイヤーからも反応あったしね。

J　そうなってくれて良かった。ちょうど今CHUNITHMでも「Linked VERSE」をやっているんだけど、他のゲームでもこういうことやってくれたらそれはそれで俺が楽しいし、俺がそのイベント遊びたいし（笑）。

——続いて、楽曲についてのお話を聞かせていただければと思います。

J　実はオリジナル楽曲のディレクションも自分がやっているんですけど、PRiSM~PRiSM PLUSの作家さんの選定には結構、明確に意図があって。みんなの知っているとおり、カレイドスコープ楽曲たちは基本的にはそのちほーの顔になった人に作ってもらってます。これは「PANDORA BOXXX」もそうだったけど。そのうえで、ちほーの3曲は絶対に「maimai でらっくす」以降、新曲を書き下ろしてない人という縛りにした。言ノ葉Projectは例外だけど。なぜなら、新しい人と、このちほーといえばこの人！という対比が目立つようしたかった。これがやりたかったことの一つ。もう一つプラスして、ちほー以外にも少しだけあるオリジナル曲。例えば、メインテーマとか伝導楽曲とかKOP楽曲とか。そこは「PANDORA BOXXX」のメンバーにすることで雰囲気を出したくて。最初のメインテーマを、「PANDORA BOXXX」のエンディングで「Believe the Rainbow」を作っていただいた、ヒラショー（Shoichiro Hirata）さんとSanaさんにお願いした「プリズム△▽リズム」。PRiSMの伝導楽曲は、前回のラスボスだった削除さんにお願いした「Cryptarithm」。さらに、いつも通りならバージョン初めのちほーははじまりエリアなんですけど、そこも裏切って、スカイストリートちほーからっていうイレギュラーをする。映像側にも、「PANDORA BOXXX」のときの告知のオマージュを入れたりと。これはただごとじゃないことが始まった、と気が付いてもらうために、色んな仕掛けをしていました。さすがに、当時FiNALEを遊んでいた人からすると、ここまでやれば気付くやろって。当時の「PANDORA BOXXX」をプレイしていた人は期待通り、稼働前の告知で大興奮してくれたので、うまいこと機能したなと。まとめると、ちほーの課題曲には必ず新しい人、カレイドスコープ楽曲にはちほーを代表する人、そのほかの枠には、「PANDORA BOXXX」だったり、

maimaiといえば――みたいな人だったり、っていう風にすみ分けをしていった作り方をした。
どこまで伝わってるか分からないし、ぶっちゃけ伝わらなくてもいいし、雰囲気を感じてもらえたらいいって話だけど。
あ　ここまではしっかりと、「PANDORA BOXXX」の続編の雰囲気としてね。
J　その辺の雰囲気をどこまで出せるかっていうね。
青　「PANDORA BOXXX 2」であるというミスリードしたうえで、じゃあもう一回この曲をRe:MASTERで！
J　ってなると思うじゃん。そうならない。
最後、あの時と同様にRe:MASTER譜面が登場するんでしょ？ってさんざん言われて、なるといいねーって諦めて。
そこから先は全然違うことをやる。期待はさせるが予想は裏切るよ、と。
あと裏話というか小話だけど、カレイドスコープ楽曲の作家さんには楽曲発注するとき、こういうイベントやります！ってプレゼンをさせて頂いたんだけど、超面白かったのが「Åntinomiε」を作っていただいた「ああ…翡翠茶漬け…」のお三方にプレゼンした時で。
むちゃくちゃありがとうございます光栄ですって言われて、こちらこそって伝えたんだよ。ただその後、「プレイヤーとして遊びたかったです」って言われた。
彼らも音ゲーマーだから（笑）。
青　それはほんま、ごめん。ああああさんとかもXで追ってくださってたもんね。
J　あー、これ知らないでプレイヤー側として楽しみたかった～、って。
青　それは僕らも同じことを思ってる（笑）。



あ　今回、告知も色々普段と違うことをやってましたよね。ぴちネコさんの提案でPRiSMのテーマソングの「プリズム△▽リズム」をプレミア公開にしてみたり。
J　そういえばそうだった気がする。
あ　最終章の前日には意味深なポエムまで投下してみたりして。
自分と青木P、告知担当のまぐランドさん、ぴちネコさんとみんなを集めて、どういう告知にしようか話し合って決めましたね。
今回のイベントはいつにも増して、maimaiの中のストーリーが押し出されるイベントになっているんですけど。
maimaiのストーリーって、プレイヤーにあまり認知されていないので。
J　普通に遊んでたら説明されないし、知らない人も多いよねと。
あ　公式サイトからちほーページをよくよく見てみると、実はストーリーが載っているんですよね。
青　何なら、そもそもストーリーがあって、ストーリーを曲やMVで語って、それが音ゲーとして遊べるという構造になっていたりします。
あ　ただ、音ゲーとして遊ぶ分にはストーリーを追う必要はないので、知らない人の方が多いんですね。
今回のイベントはストーリーが全く分からない状態だと途中でついていけなくなる懸念があって、なんとなくでいいからストーリーを分かってほしいと思って、最終章の告知にキーワードを散りばめていたりします。
とりあえず、7つ扉があるってことだけ覚えてくれ！って。
J　ちょっとわざとらしいポエムは、そういうために作ってるんだよね。
単にかっこいいってのもあるけど。
あ　ここからがPRISM PLUSの本番だと思っていたので運営側としても緊張しました。告知をポストするまぐランドさんの手が珍しく震えていて、Jackさんと「お前何年目だよ」「3年目だよ！」って言い合ってましたね（笑）。
一同　（笑）。

――そうして、その告知の次の日に、7sRefちほー4が登場したと。

J　7sRefちほー4は、全部難易度が高いだけという形はとらないようにしていて。ラスボス前ということで、嵐の前の静けさ、嫌な予感がする静けさを表現したいっていう狙いがあって、お三方に楽曲を発注したんです。
その中でも特に、rNさんからものすごい曲があがってきて。
もちろん、依頼に対して100%応えてくださったってことなんですけど、想像以上にすごいものが生まれて。
流石にこれは責任取って自分で譜面を作ることにしました（笑）。

――その後、プリズムタワーへの挑戦とラスボスっぽい謎の楽曲が登場します。楽曲についてはアーティストインタビューで語っていただいているので、その先の話をしますと、ラスボスっぽい楽曲をクリアしたかと思ったらブルースクリーンになってしまうんですよね。

あ　ここからゲーム内の進行は一旦中断してゲーム外の謎解きパートが始まります。ただLINEを使ってアシッドと会話して、みたいな中身はかなり最後の方に決まりましたね。
J　一度攻略が止まるので、見ている人も巻き込む視聴者参加型にしよう、っていうことだけ決まってた。そのアイデアの中にYouTubeだったり、謎解きだったりはあったんだけど、具体的には決まってなかった。
あ　ブルースクリーンの演出の後、この先に進むにはどうしたらいいんだろう？なんでブルースクリーンになっちゃったんだろう？となってしまうので、どこかで物語的なことを語ってあげる場所が必要だったんです。
「project raputa」の時のように、X（Twitter）を使ってお話を展開するのも考えたんですが、ちょっと長くなってしまうのと、ゲーム内のキャラクターと直接会話できた方が面白いと思って、LINEを選定しました。
そして、そこからが難しかった。
単純な謎解きもやろうと思えばできたんですけど、謎解きって謎の出題者がいないと「なぜ謎を解かされているんだ？」ってストーリー的に意味不明になってしまうんです。
その時、当時話題になっていたARG※というジャンルのゲームをちょうど遊んでいて。これをKALEIDXSCOPEでやろうって。

※日常を物語の舞台とし、断片的な情報を集めて謎を解き明かしていく体験型コンテンツのこと。今回のイベントでは、maimai公式LINEという日常的なものからゲームのキャラクターであるアシッドと連絡が取れる体験となっている。

青　当時遊んでいたARGが、お話の中に潜んでいるいろんなキーワードを拾って打ち込み、正しいキーワードだったらゲームから反応があるタイプのもので。これをKALEIDXSCOPEに当てはめて、アシッドにキーワードを送っていろんな情報を引き出す形にしました。
LINEをしているうちに、世界観がだんだん分かってきて、今起きていることのお話も自然とプレイヤーの中で整理できるし、その中でゴールのキーワードにたどり着く人が出ればその人がヒーローになるし。
あ　ただ、もう一瞬で見つかったけどね（笑）。

――そして、LINEでキーワードを入れると、maimaiでらっくすNETに遷移するQRコードが現れると。

あ　LINEを使うと一人ひとりが物語を体感できる一方で、一体感がなくなってしまうんです。一度、全員を集めて協力して先に進ませるために、みんなでポイントを集めるパートを用意しました。すぐに気が付いた人もいましたけど、旧maimaiでも遊んでいる人はちょっとポイントが溜まりやすいんです。
ストーリー的にも思い出が強い人の方が、ポイントが多い方がいいよねっていうのと、ゲージが溜まるのを待っている間も「自分は何ポイントだった」みたいな形でスクリーンショットがハッシュタグに集まるように、少し複雑な計算にしました。
そうしたらポイントが集まり始めて、すぐサーバーが落ちましたと。
青　びっくりした（笑）。
あ　で、ゲージが全部溜まり扉が開くかと思いきや、最後の難題が突きつけられます。こういう謎解きを作るときって、最後のアクションが一番大事だと思っていて、どうしようかとすごく考えました。
今回の謎解きは、7sRefちほーに7つ目の扉があるというのと、7つ目の扉の先にあるのは旧maimaiの世界、という二つの気づきを軸に作っています。
なので、最後のアクションは、旧maimaiの世界と繋がることに気が付いて初めてとれる行動にしたかったんです。
それで、旧maimai関連で何かできることないかな～と探していたら、偶然FiNALEの公式サイトに飛んで、眺めていたら扉があることに気が付いて。
これを使うしかないでしょ！と即決めて、後はそこに辻褄が合うようにストーリーを組み立てています。
J　これ、旧公式サイトの扉をクリックはだれが気付くんだろうって思ってたわ。でも、意外とすぐに気付かれた。
あ　あとは、プレイヤーとゲームの中のキャラクターが邂逅するという試みをやるからには、プレイヤーとアシッドが出会わない限りリズを救うことができない構造を作らないと説得力が出ないと思ってました。
アシッドは『maimai でらっくす』のキャラクターだから、7sRefのことや今の状況についてプレイヤーに教えることができる。けれどでらっくすより前に旧maimaiが存在したこととか、過去にあった「PANDORA BOXXX」イベントについては当然知らない。
でもプレイヤーは筐体更新も含めたmaimaiというゲームの歴史を知っているからこそ、最後の一手を踏むことができるという流れにして説得力を作っています。まあここはね、ただのこだわりポイントですけど。
J　よく考えるなぁこんなこと、と思いながら眺めてた。
あ　音ゲー作るときにこの思考回路はいらないですからね（笑）。

――そして「maimai FiNALE」の扉を7回クリックすると、YouTubeライブの配信ページに飛ぶと。

J　いかにトッププレイヤーといえど、攻略速度には差が生まれてしまう。
でも、一人だけラスボスに挑戦している状態にはしたくなかったので、足並みを揃えられるようにしてくれない？ってお願いはした。クリア者が出て1日経つとライフの緩和も進むから、他の人も追いつきやすい環境が作れるしね。
青　もう一つの理由として、当然だけどラスボスは盛り上がった方が良い。
ということは、ラスボスに挑戦する時点で、今何が起きているかっていうのを理解できている人が多い方が良い。であれば、一度みんな止まって、整理しておいてね、となる場所を用意した方がいい。
ということで、YouTubeライブを差し込んだ形です。
あ　そうして、みんなでYouTubeライブを見ましたよと。
J　ありえないくらい視聴されてビビったんだけどあれ、あんな真昼間にさ。
あ　すごいことです。
J　俺も家で削除君と一緒に見守ってた（笑）。
青　このYouTubeライブの操作担当は俺だったんですけど、クリックする手が震えた。
一同　（笑）。
J　何年目だよ（笑）。クリックくらい自信をもってやりなさい（笑）。
あ　で、希望の扉。これ「プリズム△▽リズム」をスタンダード譜面にして、「Believe the Rainbow」をでらっくす譜面にする、っていうのも結構ギリギリで決めませんでした？
J　ごめん、それは俺がありえないタイミングで言った。
本当は、希望の扉に「AFTER PANDORA」だけあればよかったんだけど、せっかくなら新譜面を、って思って。突然、実装しようぜと言い出した。
青　もうほぼほぼすべてゲームが完成して、これ以上何もしないぞ！って時に……。
J　何なら、バグがないかを確認するチェック作業も一部始まっていますよって時に、ごめん、やっぱ新譜面やる！って俺が言い出して、プログラマーのリーダーにほんとすみませんって謝った気がする。
あ　新譜面って言いだしたとき、全員が「マジかこの人」って顔しましたね。
J　そうね（笑）。
しょうがないじゃん、その時思ったんだから。
青　俺も後から聞いて、はっはーん、やってるね～～って顔したもん（笑）。
J　で、その時にもう一個やりたかったのが、maimaiの初代から関わっている最古参のプログラマー兼譜面制作者、譜面-100号とチャン@DP皆伝を呼ぶってこと。一身上の都合で会社を去っていたチャン@DP皆伝が、ちょうど戻ってきたばかりだったからね。旧maimaiから助けに来るなら彼らを呼んで、そこでもまた旧maimai感を感じてもらえたらいいなっていうのもあって。
で、譜面-100号とチャン@DP皆伝に、最悪譜面が完成しなかったら俺が何とかするから！って伝えてたんだけど、あの先輩たちにそんな手助けをする必要もなく、あり得ないスピードで譜面が出来上がった。
あ　しっかりお2人の味も出てましたし。
J　出しすぎだよ、そこまで味出さなくてもいいよって（笑）。
正直、ノーツデザイナー欄に名前が載ってればいいよって感じだったんだけど、そんなに濃い味出さなくてもいいよって（笑）。
あ　で、クリアしたらカードメイカーを使って希望の鍵を印刷する、と。
J　これは最初から言っていた気がする。
あ　扉と鍵のイベントだったら、鍵を刺せるようにしないと駄目でしょう、ってことで無理を言ってやりました。
J　動画の公開に合わせて鍵を印刷できるようになったタイミングで、カードメイカーをアップデートする、という無茶なことをやりました。

――そしていよいよラスボス『Xaleid◆scopiX』が登場しました。

青　あとはみんなでこれを倒してもろて。
J　開始前の演出もめちゃめちゃ頑張って作ったしね。
そしてラスボスを、やっとの思いでカウントダウン0までプレイし続けると…。
あ　後半戦に入ってライフ0になったとき、いい悲鳴が聴けたなぁ～。
J　このために、途中で終了してしまうブルースクリーンの演出を作ったんだから。
あ　結果、ここが一番盛り上がってよかったですね。
プレイヤーさんが膝から崩れ落ちていたのを覚えています（笑）。
開発チームも、いろんなトッププレイヤーの動向を見守りながら仕事をしていたんです。でも、ユーザーのみなさんが応援している中で、こっちはいつ「本物のバグ」が出てしまうのでは、という恐ろしい気持ちもありましたね。
J　こんな今までにない仕様は作ったことないから、何が起きるか本当にわからない。もちろん、バグが起きないかめちゃめちゃチェックはしたけど、気が気じゃなかった。
あ　ライフに関しては、初日は前半をライフ1、後半をライフ100でプレイしてもらって、翌日は前半をライフ5、後半をライフ300にしたんですけど、すごい絶妙なライフ設定になりましたよね。
J　結果的にね。
あ　めちゃめちゃちょうどよく終わった。
ちょうど翌日、CHUNITHMの10周年生放送だったしね。



青　最初は、この緩和した状態でも厳しい想定でした？
J　もうちょっと緩和しないと厳しいかなと思った。
いや、プレイヤーの腕前的にできるかできないかで言えば、できると思ってたよ。でも、できるまで心が持つかどうかの話で。
あ　曲がどこまで続くか分からないですからね。
J　譜面ボーイズたちにプレイしてもらった時、後半のライフ300はすごい回数やらないと無理、でもライフ500あったらいけるよみたいな感じで。
だから、ライフ300でトッププレイヤーたちがどこまで行けるのかやってみよう。もしかしたらクリアまでいくかも、ただこの条件で心が折れるかどうかは別、みたいな感じ。
あ　実際、心が折れかけていたしね。一度配信が終わって、さすがに今日は厳しいかな～と思ってたらまた配信が再開して。そして、クリアしたと。この時は開発チームの席の近くに大きいモニターを置いて、みんなで見ていて。クリアした瞬間はみんな立ち上がって「うおおお！！」と大盛り上がりでしたね。
J　おおよそ、会社とは思えないぐらい騒いでた（笑）。
普通の会社でやったら全員クビになるくらい。
あ　で、エンディングも流れ、無事終了しましたって感じです。
J　エンディングについても、アーティストインタビューをご覧いただければなと。そうして終わったイベント全体の感想としては、よくこんな大成功したね、色々と都合よくいったねと。
あ　本当にギリギリでした。

**――色々な裏話をありがとうございます。
最後に、これを読んでいる皆さんに一言ずつお願いします。**

J　もうやらない。
青　っていうのを、6年前に「PANDORA BOXXX」を作ったあなたも言ってましたよと。
J　正直に言うともうこれ以上のものは作れる気がしないので（笑）。
あ　最初に「いつから考えてたんだ」って話がありましたが、maimaiって運営型のゲームなので、チームが想定できるのは2～3年先が限度なんですよね。
何なら、基本的には半年先の次のバージョンを作りながら、自転車操業的にどんどん新しい施策を考えていくしかないので、今回のようにしっかり終わり方を考えながらお話を作るっていうのはなかなか難しいんです。ただ、その代わりに今回は、プレイヤーの皆さんと一緒に歩んできたmaimaiの歴史そのものを物語に組み込むことができた。これは、運営タイトルじゃないとできないことだと思うので、挑戦する価値があったかなと思います。
なので、またこんなことが出来たらいいなと思いつつ、次回の予定は特に立ってないのでご安心ください（笑）。
青　とはいえ、プロデューサーの俺はまたいつかやってっていうんですけど。
J　お前がやれ。
青　えーん……。
まあ、ゲーム外の遊び部分に絞って言うと、あまくちとボクで音ゲーと絡めてできることは色々とやってみてるつもりです。で、maimaiもこういうことができるのは、チームとしての強みなので検討していきたいとは正直思ってるけど、KALEIDXSCOPEがこんなに盛り上がってしまったので、手を変え品を変えは考えないといけないなぁと思っています。
なので、n年後をお待ちください！
J　最後に一言と言われても難しいのですが、改めまして…。
今回KALEIDXSCOPEを作るのは本当に大変でしたが、楽しんでくれてる皆さんを見てチーム一同本当に作ってよかったと思っています。今までもこれからも遊んでくれているプレイヤーがあってこそのゲームですので、また暫く先でこういったお祭りが出来るように、一緒にmaimaiを育てていければ嬉しく思います。ただ次もまた自分が企画すると皆さんも飽きちゃうと思うので、その頃にはきっと新しいプランナーが頑張ってくれていると思います（笑）。
それはもしかしたらこれを読んでいる貴方かもしれません。このイベントを体験してゲームクリエイターを目指す方が生まれたりしたら冥利に尽きます。
陰ながら良いゲームになるよう頑張っていきますので、今後のmaimaiも引き続き応援の程、どうぞよろしくお願いいたします！

――本日はありがとうございました！

カレイドスコープ スペシャルインタビュー

KALEIDXSCOPE × SPECIAL INTERVIEW

- KALEIDXSCOPEの物語 -

開発スタッフ編 その2

Masako Wada
なんかいろいろつくるひと

Kosei Maeda
聞き手 (maimai でらっくす プランナー)

Jack
maimai でらっくす ディレクター

——まずは自己紹介をお願いできますか。

和田 (以下、和)　直接的に前には出ないので、知らない方が多いと思います。ラズ、ソルト、シフォンなどのパートナーキャラや、映像中に出てくるイラスト制作や、公式サイトなどに載っている、ちほーのストーリーを制作している和田です。チームに参加した「maimai PiNK」あたりはUI、世界観デザインをしていて、「maimai MURASAKi」からキャラクターを描き始めました。
最近はストーリーから映像制作までいろいろやっている感じです。よろしくお願いします。

——今回のKALEIDXSCOPEにおいて、7sRefちほーはとても重要な立ち位置だったと思うのですが、「maimai でらっくす」稼働のタイミングからこういった設定は決まっていたのでしょうか？

和　そもそも「maimai でらっくす」立ち上げの時に、ゲームの仕様としてちほーというものが入っていて。
最初はエリアが6つだったんですけど、途中でもう1つ新しいエリアを作ろうという話になったんです。
新しいエリアを出すなら、それまでのエリアとは違う特別な立ち位置にしたいよね、という話になり、すべてのちほーを俯瞰で見られるようなエリアにしようと決まりました。時期としては「maimai でらっくす PLUS」の終わりかけに話し始めて、「UNiVERSE」で初めて7sRefちほーが登場するという流れで、ちほー制作がある程度安定したタイミングで作り始めました。

——では、大体1年くらいかけて準備したちほーということですね。

和　そうですね。4曲ともとても印象的な曲になったので、新ちほーの立ち上げとしてはよかったなと思っています。
でらっくすの体制も色々と変化していた時期で、「ヨミビトシラズ」のストーリー仕様では少し個人的な思いも書いたのですが、Limonèneさんが膨らませてくれて、素敵な楽曲とMVになりました。
ユーザーさんからも注目度の高い特別なちほーになったのは、本当にコンポーザーさんの力が大きかったかな、と。

——「ヨミビトシラズ」はパーフェクトチャレンジの後に出てくる、特殊な立ち位置ですからね。

和　7sRefちほーでは、いつもより楽曲が少ないねーと思ったら「ヨミビトシラズ」が隠し曲で登場した、って見え方になりましたよね。
MVの最後にあるブルースクリーンでも、色々考察してくれて面白かったな、という記憶があります。

——そのときから特殊なちほーにするという話だったようですが、今回のように大きいイベントに使おうとか、ラスボスにしようとは考えていたのでしょうか？

和　今回のようなイベントを想定して作ってはいました。
ただそれをどう動かそうかなって悩んでいたときに、謎解き作りが得意な企画メンバーがmaimaiチームに合流してくれたので、謎解きを絡めてやってみようかと。7sRefというベースを作っておいた上で、それをmaimaiで使うためのブレインがいたからこそ、両方が上手く作用して、今回のようなイベントが完成したという印象ですね。企画メンバー、ありがとう！

——続いては「Xaleid◆scopiX」のMVについてお聞かせいただければと思います。今回イラストは何枚描いたのでしょうか？

和　何カットだろうなー。20は描いてると思う。

——最初Vコン※が出てきたとき、その時点でかなりボリュームがあったと思うのですが、どう感じましたか？

※絵コンテを動画にし、尺感などを分かりやすくしたもの

和　最初にストーリー付きの映像を作ったのが、初代スカイストリートちほーからだったんですよ。あの時、4曲分のイラストと楽曲MVを、3～4ヶ月で開発2人で作っているんです。それに比べたらまだマシだったなと。あの時は20枚×4の80カットくらい作ってたのかな？差分とかも入れるとそれぐらいあって、その経験があったから、今回もこれくらいなら作れそうだなーと考えていましたね。

——初代スカイストリートちほーの映像がそこまで大変だったのは知らなかったです。

和　昔、映像はほとんど外注の映像作家さんにお任せだったんです。
明確なストーリーは作らず、楽曲にあわせて自由に映像を制作して下さい、って進め方でした。ディレクションを始めたのはスカイストリートからかな。
基本、映像を作る時って、どういう映像にするのか？というディレクションが必要で、まずストーリーを用意して、それをコンテに割って、コンテをもとにどういう風に演出するかの流れが必要なんですけど。
その流れをつかむ経験を、ここ数年で積んだ感じです。
以前から音ノ葉Projectでもやっていたけど、あれは続き物だし内容が濃すぎて。ちほー映像はもう少しミニマムなディレクションの勉強になりました。

——そうした映像に対するディレクションについて、スカイストリートちほーが登場した「Splash」から、約5年のノウハウを蓄積していったと。

和　そう、そのノウハウが「Xaleid◆scopiX」に生きてよかったって感じですね。

——このあたりはユーザーさんも納得してくれそうですね。実際の制作の進め方についてもお聞かせいただけますか？

和　「Xaleid◆scopiX」も最初から最後までストーリーを作って、どのシーンをどの曲に振り分けるかを割っていきました。削除さんのプロローグ楽曲「Cryptarithm」から始まって、順々に作っていくという形を取っていたんですけど、最初は数が多すぎてラスボスまで行き着くのか不安でした。
作り終わるのかな……って、焦りながら作っていた記憶がありますね。

——ユーザーのみなさんに和田さんの鉄人さを知ってもらった方が良いと思うんですけど、20カットのイラストをどれぐらいで制作したんでしたっけ？

和　1ヶ月くらいで作りました。

——で、その後少し調整があって1ヶ月半でしたっけ。

和　その調整で、「Xaleid◆scopiX」のジャケットに載っているアシッドの描き直しを3時間ぐらいでやって、バケモノだって言われた記憶 (笑)。

——とんでもない速度で仕上げていて、この人なんなの、って。(笑)

和　調整したい時、すぐ直せるのが、チーム作業のいいところって思ってやっていましたね。

——確かに外部のイラストレーターさんにお願いすると、そのあたりの細かい調整は難しかったりしますものね。

和　調整を、パッとチームで相談できる出来る体制があるのがありがたいですね。映像に関しては映像作家さんとスケジュールを睨めっこしながらゴールまで走ったら、またまた次のゴールが立って。そんな1年間でした。

——作っていて難しいと感じる瞬間ってあるんですか？

和　こういうものになるんだろうなって予測で作るんだけど、実際はそこにいろんな不確定要素が含まれて完成形になるじゃないですか。
例えばコンポーザーさんの曲であったり、イラストであったり、企画のプランニングであったり、ユーザーがどう遊んでくれるかだったり。要するに、こっちのほうで計算できるところと計算できないところが合わさって、最終的な体験になるので、これがちゃんと面白くなるのかはすごい不安でした。実は公開されてからも不安だった。だから、ちゃんとユーザーの皆さんが遊んでくれて、盛り上がったの見た時に初めてホッとして。そこまではずっと心配だったかな。

——心配だったんですね。

和　でも、心配もあったけど、楽しんでくれるかなっていうワクワクのほうが大きかったなぁ。うまく楽しんでくれますように！ってずっと祈っていました。
前述したように物づくりで難しいのは、ひとりで作るわけじゃなくて、色んな要素の組み合わせになることで。ただ組み上がったものが自分の予想以上のものになる事もあって、そういう時は成功したと言えるかなって。
色々な力がうまく組み合わさって、すごくいい化学変化を起こしたなと思うのが年2～3回あるって感じですね。
そういう成功をなるべく増やしていきたい、って思いながら仕事しています。
Jack (以下、J)　そういえば聞きたかったんだけど、アシッドとリズのイラストにある、耳飾りみたいなあのモチーフって、あれ最初から作ろうとしてたっけ？ムービーの最後の方に出てくる傘とセットで出てくるやつ、気付いたらあって。



和　ああ、これは砂時計だよ。
J　結構いろんなところで使われるから、このモチーフってどういう経緯で生まれたのかな？って。
和　リズが世界を管理しているキャラなので、世界の時間の満ち引きみたいなものをこれで表すために、砂時計を持たせてねって、イラストレーターのかわくさんにお伝えしてデザインしてもらいました。
J　意外と砂時計って気付いてない人多いと思う。

——イヤリングとかと思っているかも。

和　イラスト見るとわかるんだけど、これ結構大きくて。実は時を司る砂時計なんですよ。ぱっと見砂が入ってないからわかりづらいけど。
Trick tearを見ると、一番初めのカットが砂時計から始まるから、モチーフとしては最初からもう出ていて。
映像作家のみなさんにもそのことを伝えて、砂時計を使ってもらっています。
J　意外と知られてない気がする。
和　そっか、これは砂時計です (笑)。あと、「maimai FiNALE」って虹のモチーフで終わって、でらっくすに移行したときも虹を渡ってきたじゃない？
だから、7sRefのモチーフも光を通すと7色になるプリズムにしていて。
アクセサリーやペンダントにも使っています。
J　じゃあ、はじめからそう使おうとそうしていたと。
和　そう、それらのモチーフから虹が生まれるという設定を最初からつけてはいたんです。

——あとは、リズのカバンも時計になっているので時間の概念も意識しているのでしょうか。

和　リズって実はデジタルな存在じゃないですか。
そのままデジタルっぽいモチーフだとすぐにバレちゃうだろうなと思って、わざとアナログにしています。サイバーに寄せるよりはわざとアナログに寄せて、違和感を出したくて。それを表現しようとして、組み合わさって動いているもの、機械的なものとかをモチーフに取り入れる際に、懐中時計という形で表現しました。そのおかげか、リズとプリズムが同一だと気が付かない人が割と最後までいたのがよかったと思っています。

——最初の仕様書には、幻想的なランプ・砂時計など持って、相手を導く存在になるようにお願いしますと、書いてありましたよね。

和　実はキャラクター作るとき、考えて作っているんですよ (笑)。
J　どう転んでもいいように作ってる。
和　それは大事。
J　基本運営タイトルだから、どう終わるかわからないものを作らないとならないしね。幾らでも引っ張れるように。
和　途中でコンポーザーさんとか映像作家さんの意見とか、企画の意見とかを取り入れて最初の姿から変わるってのはよくある話だから、思ってないほうに行くことがある。
J　あとで設定足すこともあるし。
世の中の人、あんな時からここまで考えてたんだって言われるけど、全部。
和　考えているものは思ったより伝わらないけど、意外な部分が独り歩きすることはよくあって。企画の描画とかもそういうのありますよね。
J　別にそんなつもりではないのですがって、たまたま手ぐせでそうなったんだがってなる時がある。
和　カレイドのときも考察色々してくださったじゃないですか、あれをみてちゃんと汲んでくださるんだな、って。
J　深読みされて、ああじゃあそういうことにしようってのもあるよね、逆輸入もする。確かにそういう風にしたほうが収まりいい！採用！って。
和　天才！って思うときありますね。
J　なんでも決まってるわけじゃないんやでって。
和　Jackとはいつもフィーリングでやっているしね (笑)。
J　うん、なんとなくで作って、作りながら考えるよ。

——7sRefの今後のストーリーって決まっているんですか？

和　一応最後は決まっているんだけど、中終わりを今回のKALEIDXSCOPEで迎えちゃったので、その間を補填していくストーリーを今後お贈りできたらいいなって思っています。

——7sRefの最後はまたすごいことになりそうですね、これ読んでる人たちも、また大変なことになるのでは？ (笑)

和　その日に向けてキャラクターたちのまだ描かれていなかった所を、今後深堀りしていきたいですね。
J　というか、まだゲートキーパーが全員深堀りされていないよね。
設定だけ決めたというキャラがいて、持ち曲とかもない状態だし。
和　一応、全員出演はしたけど、個々のストーリーは今後の展開をお楽しみに……ということで、ひとまず、KALEIDXSCOPEがちゃんと終わってよかった。

——次は何年後になるんでしょうか。

和　えらい人次第。どうですか？ Jackさん (笑)。
J　もう8年くらいやりたくない。
和　PANDORA BOXXXから何年経ったんだっけ？
J　6年半くらい。
和　じゃあ、最低でも6年半はかかると思ってもらえれば (笑)。
というか、あの規模のことを毎年やっていたら、ユーザーの方々の息が上がってしまうんじゃないの。

——遊ばなくなりますよね、単純に。

和　こんなつらいこと、毎回させられないよね。
たまに起こるイベントだからこそ、いいイベントだったな！ってなるので、毎年、厄災のようなイベントが来られても困るじゃんって (笑)。

——最後に、この本を読んでくださっているユーザーに向けて、メッセージをお願いします。

和　ユーザーの皆さんが楽しんでいるのを見ることが仕事のモチベーションなので、今後の「maimai でらっくす」も楽しんでいただければ幸いです。
仕事が楽しくないわけじゃないですよ、深読みしないでいただけると (笑)。
ゲームセンターで、皆さんが遊んでいる様子を見られるのがアーケードゲームの良さだと思っているので、ありがたい職場だなと実感しています。

——本日はありがとうございました！

カレイドスコープ スペシャルインタビュー

KALEIDXSCOPE × SPECIAL INTERVIEW

- プリズムエリア～ Xaleid◆scopiX -

アーティスト対談編 その1

◆打打だいず コンポーザー
◆削除 コンポーザー
◆xi コンポーザー
◆群青リコリス 映像担当
◆サム 映像作家
◆yoshimo 映像作家
◆Jack maimai でらっくす ディレクター

——まずは、皆さんの自己紹介をお願いします。

Jack（J）　『maimai でらっくす』のディレクターをしております、Jackです。
もう3回目のインタビューなので、自己紹介はほどほどにしておきますが、『KALEIDXSCOPE』という企画の原案を作った人です。
よろしくお願いします。

打打だいず（だ）　打打だいずと言います。今回、『World's end BLACKBOX』という、KALEIDXSCOPE最終章……の中の、最初のボス楽曲を担当しました。
この音ゲーコンポーザーの中では新人なんですけど、こんないい立ち位置をいただけて光栄で、凄く気合を入れて作りました。

削除（削）　PANDORA BOXXX担当です!! 私が『PANDORA BOXXX』です!!

一同　（笑）。

削　今回はKALEIDXSCOPEということで……つまり『PANDORA BOXXX 2』ですか？？
ラスボス手前『AFTER PANDORA』と、プロローグ的な立場の楽曲『Cryptarithm』担当になりました！ ということで、私も『KALEIDXSCOPE』です。

xi（x）　xiです。

削　曲名も『カレスコ』ですからね！（笑）。

x　ラスボスを担当させていただきました。よろしくお願いします。

サム（サ）　サムという名で映像を作っています。5年前くらいからmaimaiシリーズに携わらせていただいて、今回、急に『AFTER PANDORA』の映像を担当してくれと……本当に急だった。
あとは『Xaleid◆scopiX』の映像制作のお手伝いもさせていただきました。

yoshimo（y）　サムさんの参加は『Heavenly Blast』からだよね。

サ　はい、あの曲もPANDORA BOXXXの外伝みたいなポジションの曲でしたよね。

削　サウンドトラックの特典だったよね？※

J　そう。PANDORA BOXXXのアーティスト選定は、1バージョン1人という縛りでやっていたんだけど、実はあのCDで書き下ろし楽曲をお願いしたのが、PANDORA BOXXXのアーティスト選定で最後まで悩んだ人たち。
PiNKバージョンの担当として当時BlackYさんにお願いしたんだけど、xiさんも諦めきれずで……。あの時とっておいてよかった！（笑）。

削　PiNKは名曲が多かったからな～！

x　おかげさまで、今回ラスボスになりました（笑）。

y　映像作家をしています、yoshimoと申します。
今回、『Xaleid◆scopiX』の映像をサムさんと一緒に制作させていただきました。
そのほかにも、エンディング楽曲の『Ref:rain (for 7th Heaven)』も含め、一番最後にストーリーとして完結できるように、段取り・取りまとめなど行っておりました。

群青リコリス（群）　では最後に……、maimai開発チーム内の映像担当、群青リコリスです。
今回は『World's end BLACKBOX』の映像を担当していますが、主な仕事としては、映像作家の皆さんへの発注や、ゲーム内の演出作成、KALEIDXSCOPEの一部UI・背景なども担当させていただきました。

——KALEIDXSCOPE、終わりましたね。

一同　お疲れさまでした！

J　どうでした？感想というか、ここにいる皆さんは、7月11日を皮切りに色んなものが出たと思うけど。

だ　楽しかったし、自分もKALEIDXSCOPEに関わった立場でありながら、プレイヤーの皆さんと一緒に配信を視聴したり、Xもひたすらに検索したりして。もう単純に「楽しかった」に尽きます！

J　プリズムタワーのボスとしては、1日持ちましたからね？

だ　そうでしたね。持っちゃった……！
ギリギリ瀬戸際のところで戦っていたとは思うけれど。

J　いやもう、1日でクリアされたら商売上がったりだから！（笑）。
無事に守っていただいてありがとうございました。

だ　最初の門番として働けたようで、何よりです。

J　じゃあ今度は削除さんに、KALEIDXSCOPE全体を見守ってみてどうでした？

削　音ゲーって普通に考えたら、自分と楽曲・スコアとの闘いだと思うんだけど、今回のイベントはオンラインRPGなのか！ってくらい、みんなで巨悪と戦うレイドバトルみたいなことになっていたじゃないですか。
会場とかのイベントじゃなく、オンラインサービスのイベントでこんなに一体化することがあるんだな……！っていうのが見えて、衝撃的でした。

J　それはね、実際めちゃめちゃ狙って作ってた。PANDORA BOXXXからもだいぶ時間が経ったしね。

削　あの時は巨悪側だったんだ！俺。（笑）プレイヤーに破壊される側だったから、ちょっと感覚が違うじゃないですか。今回は前座というのもあり、巨悪を一緒に破壊しようぜ、倒そうぜ！という側に立たせていただいたので。今、ちょうど横にいる巨悪がね、どう裁かれていくかってのを見てましたよね。

x　巨悪でしたよ（笑）。

削　楽曲の話はまた後でするんですけど、
『AFTER PANDORA』に関しては、曲を書いたのが5年前じゃないですか。
あの曲、すごく良くできたと自信があって、自分でもむちゃくちゃ気に入っていて。
そんな楽曲が「サイゴノキボウ」という枠で登場したことで、かつての自分の曲を乗り越えてボスに向かっていく構図になるんです。
なので自分もユーザーと一体化して一緒にラスボスに立ち向かっている感じが見れて、とても気持ちよかったです！

J　かつてのボスが次の窮地で救いに来てくれる展開、みんな好きでしょ？
では次はxiさんにKALEIDXSCOPEの感想、聞いてみたいかな。イベントを見守っててどうだった？

x　いやだって、俺ラスボスでしょ？楽しい以外に感情が（笑）。

一同　（笑）。

x　『World's end BLACKBOX』の時点でも苦労してるのに、この後アレが出るのかーって。
このあとまだあるんだよなーって立場で見ているのは、すごい楽しかった。

J　むっちゃ苦労してるけど、それじゃ終わらないんだよなーって立場で見てたと。

x　そういえば、KALEIDXSCOPEの話を聞いたとき、Jackさんの発言で1個忘れられないのがあって……。
xiさんを伝説にしようと思っている、という発言。それをめちゃめちゃ覚えてて。

一同　（笑）。

J　なってもらいましょうか！って。

x　なるかー、って（笑）。

——ここからは、各楽曲や映像についてクローズアップしていきたいと思います。まずは『World's end BLACKBOX』の話からお願いします。

J　今回のイベント自体、『maimai でらっくす』から始まったちほーシステムを活かしたイベントだったんだけど、7sRefちほー2のボスを打打だいずさんにお願いしたところ、あれがありえないくらい大人気で。
今回のKALEIDXSCOPEでも、最後に7sRefちほーを持ってくることは決めてたんだけど、ここのボスは誰にしよう？ってなった時に、0.5秒くらいしか悩まず。
とはいえ無茶なオーダーだったよね。もう1回作ってくれるかな？って。

だ　ありがたい限りです、でも、あれをもう1回かーって（笑）。

J　その期待を越えて、ちゃんと7sRefという世界観に応えてくれた。



だ　前作の『World's end loneliness』よりもストーリーが進んできて、自分も7sRefについて知れる情報が増えてきたので、そういったところも楽曲の中に反映させながら、改めて続編という形で、今のアンサーみたいな感じで出せたのが良かったです。
一方で人気があったからこそ、プレッシャーというか……やり遂げなければという意志があったのですけど、結果的には好評で嬉しいです。

J　『World's end BLACKBOX』を依頼した時は、KALEIDXSCOPE全体の流れを説明したあとでのお願いだったけど、楽曲制作の時、意識したことはあった？

だ　まずJackさんに言われたことは、後ろのボス曲のこととか考えなくていい！
後ろのボス曲を食うつもり、ラスボスみたいな感じで作ってくれ！って。

J　何なら越えちゃって問題ないと。

だ　これはもう、挑戦状だ！と思って、いっそラスボスを作ってしまおう、と思いましたね。最初のボスとは思えない速度変化もありつつ、ラス殺し的な箇所もありつつ、楽曲としての緩急もつけつつ……で、門番でありながら最終章という点をうまく出せたかなと思います。

J　あれが最後の曲でも説得力あるくらいのモノでしたよ！
裏話じゃないですけど、この部分は実はこんなことを考えてましたとか、何かあったりしますか？

y　楽曲としては、前作の最後に繋がっているとかあるよね。

だ　そうですね。楽曲のBPM・キーとかは前作と同じになっていて、繋ごうと思えば繋げるようになっていますね。
以前、DJイベントで繋いだ時に、自然すぎて繋がりに気づかれなかった（笑）

削　あるあるすぎる！（笑）インタラクティブミュージックで違和感がないと努力が認められない、みたいな。

J　DJとしてはヒヤッとするやつ！
ここで盛り上がってもらうはずが、観客の反応がよくないぞ？的な。
そのくらい綺麗に繋げられるってことだね。
xiさんとかどうでした？『World's end BLACKBOX』は、世に出るまで楽曲も聴いたことないはずだけど。

x　前座が打打だいずさんという情報すら聞いてなかった。

J　まずはラスボスをxiさんに確定したくて、一番初めにお声がけをしていたから、他のコンポーザーさんがまだ何も決まっていない状態での発注だったんだよね。

だ　確かに。そういう話は聞いたかもしれない。

J　そういえば一点思い出したことがあって、
ずっと前、xiさんにイベントで会った時に、最近イケてるコンポーザーさんいる？
って聞いたんだけど、その時に打打だいずさんを薦められたんだよね。
それが『World's end loneliness』を依頼したキッカケになった。

だ　そうなんですか!?

x　あー確かに当時勢いあるなーと思って薦めた記憶あるわ。

削　うちのコンポーザーの大国さんも推していた気がする。同じタイミングで

J　そうそう。これだけの人が言うなら、今入れるしかねえ！って楽曲を発注して。
で、実際にデータが上がってきた時に、本当にとんでもない曲作る人が来たなーって。
初登場かつ最強クラスの楽曲収録、というのをやるしかない！ってなっていたのを、急に思い出した。
今となっては色んなところで名前を見るので、ビッグになったなーって（笑）。

だ　ありがとうございます。ガッツが取り柄だと思ってるので（笑）。

削　これ聞いていいのかな。今回、プロローグとして『Cryptarithm』の制作依頼が来たけど、この時には、KALEIDXSCOPEについてどのくらい決まっていたの？

J　全般の話になるんだけど、今回のアーティスト選定で縛りを設けていて、
今回のイベントの建付け上、各ちほーから一人ずつ、ちほーを代表するコンポーザーさんにボス楽曲をお願いするのに加え、最初と終わりのちほーの楽曲担当として、『maimai でらっくす』以降、書き下ろし楽曲を提供いただいていないコンポーザーさんにお願いしていたんですよ。
で、削除さんにお願いしたのは、「伝説楽曲」という立ち位置で、ちほーに縛りがない曲。
こういった特殊枠のポジションにあたる楽曲は、PANDORA BOXXXでボス楽曲を担当した人から選定しました。
なので、KOP（公式全国大会）の予選楽曲はBlackYさんだし、PRiSMのテーマソングはヒラショー（Shoichiro Hirata）さんという感じになった。

削　その時にxiさんはもう決まっていた？

J　軽く話出しだけした程度。
まだ社内でも企画を通していないレベルの時期……2023年の頭だったかな？
でも、ラスボスのポジションが決まらないと軸がブレちゃうからね。
で、xiさんが是非やりたいよと言ってくれたから、この企画ごとやることになった。

x　いいラスボス担当（笑）。

J　xiさんにラスボスをお願いしたくて、そしてプロローグ——PHASE #0の担当は、そこはもう前回ラスボスの、ね？っていうのは早いうちに決めていったかな。
続いて群青リコリスに質問だけど、『World's end BLACKBOX』の映像としてはどうだった？

群　もともと、前作でヨルジさんが制作された映像があって、あれは楽曲に合わせて、白色から黒色に反転する要素が含まれていたりだとか、映像の中でリズとアシッドが対立しているようなシーンを意識して、その展開というイメージで作っていたんですけど、ユーザーからしたら、この楽曲が表向きラスボスとして見えるわけで、その後に何があるか分からない。
ストーリーは終わらせつつ、そのあとに繋げる必要がある——みたいな、すごく難しい立ち位置。
そこで、楽曲の最後で『Xaleid◆scopiX』の映像を拝借して、冒頭に繋がるように『World's end BLACKBOX』が終わるので、続きものとして楽しめるようになっている、という仕掛けづくりを意識してみました。

J　これが最後の曲でも全く違和感ないように作ったと。
というか、この続きがあると思われるのは嫌だもんね。

群　この曲もエンディングといえばエンディングなので、総集編にはしたかったんですよね。
なので、過去のMVからの引用やオマージュを入れたりもしています。

だ　プリズムタワーの素材も全部組み直した？

群　組み直した。モデルデータが無かったから、1から全部作って。
ちほーという世界観もあるし、前座に見えるようなエンディング、という立ち位置もあるから、闇落ちじゃないですけど——、リズが違うものに変わったというMVにする、という点だけ定めて、あとは『Xaleid◆scopiX』の映像を取りはめることで、伏線を張るところまでやりました。



だ　楽曲的にも、不穏な感じで終わるのか終わらないのか、といった感じにしているので、映像とマッチしてますね。
この点は『PANDORA PARADOXXX』も意識していたりします。

削　それで一個思い出したんだけど、『PANDORA PARADOXXX』では楽曲の最後、バッドエンドがバッドエンドすぎてリテイクを食らったことがあった（笑）。

一同　（笑）。

削　だって、僕がホラー展開が嫌いなワケないじゃないですか！
完全に「死んだ」みたいな終わらせ方をしちゃってて。

J　言われて思い出した。確かにそのリテイクしたわ。
最後、ちゃんと達成感が出る感じにはしてくれ！って言った（笑）

削　えー、でもその後リザルトが出るじゃん、エンディングあるじゃん、それで達成感は出てくれるでしょ？って言ったんだけど、通らなかったからしぶしぶ修正して。
で、実装されてからプレイヤーの反応を見て……すいませんでした、ってなった（笑）。

※2020年のグッズプレゼントキャンペーンにて配布されたオリジナルCD『PANDORA BOXXX PLUS』のこと。

そこから私、開発チームからのリテイクは言う事を聞くようになりました。
でも『World's end BLACKBOX』でわりと近い感じの終わり方をしてて、
やっぱ（バッドエンドを）やりたいよな!? って。
やっぱ（バッドエンドを）やりたいよな!? って。
だ　逆に、本当のラスボスだったらこういう終わらせ方はしなかったですよ！
中盤の楽曲だからこそできた展開かもしれないです。

――続いては、5年前に書き下ろされて、KALEIDXSCOPEの重要な鍵にもなった『AFTER PANDORA』のお話を聞かせていただきたいです。

削　『AFTER PANDORA』の扱われ方に関してまず思ったのは、よく使えたな！って。
J　元々『AFTER PANDORA』って、ゲームに使わない前提で書き下ろしてもらってたからね。
削　そう。この話、どこまで話していいのか分からないんですよ。
何故なら、この話を明かさないほうが喜ぶ人達がいっぱいいるだろうから。
まぁ、掲載するかはそちらで判断してください！って話ですけども（笑）。
J　まぁ、言っちゃっていいんじゃない？（笑）。
とはいえ、5年前に登場した『AFTER PANDORA』は、今回のKALEIDXSCOPEの伏線だったんだ！って解釈をしている人もいたわけだもんね。
削　全然、そんなことない。
J　『AFTER PANDORA』を収録しようってのは、最初の企画段階では考えてなくて。
一旦、自分が企画をチームメンバーにプレゼンした時に、メンバーから、「一回、負けイベントを作りたいです」って提案をもらったんだよね。
でも、負けイベントをやるんだったら、負けたあとに何かをして、パワーアップした状態で、もう一回ラスボスに挑ませる必要があった。ただ負けさせられるだけだったら意味がないからね。
負けることにちゃんと意味があるストーリーラインを組まなければと思い、そういえばあの曲があった！って発想になったわけ。
群　この曲しかないですよね、って感じにね。
削　曲自体の話で言うと、昔、Diverse System※の企画で『Altale』という曲を収録して、同時に、イベント購入特典用のCDも作るからそこにも曲書いて！って言われて。
そこで、アルバムに収録されている楽曲の後日譚が、特典用のCDに付いていたらアツいんじゃないか？と思って、『After Altale』って曲を書いたんですけど、そういう感じで、『PANDORA PARADOXXX』でも後日譚書けないか、って話だったんだよね。
J　そう、俺が当時冬コミでそのアルバムを買って、特典CDももらって、『After Altale』を聴いたらマジでいいアレンジで、気持ちよく年越しした（笑）。
で、旧maimaiシリーズの最後にサントラを作る際、最後の先みたいな、ちょっと特典楽曲を入れたい…となった時に、『After Altale』があったやん！って。
ゲームに収録しない、サントラだけの特典として、旧maimaiシリーズが好きだった人に向けて、＋αになるようなアレンジ版を作ってもらえないか、というお願いをした。
削　その時思ったのが、「やったぁ！音ゲーに入らないってことは、譜面のことを考えてナーフがされない！音楽的なことだけ考えればいい！」って。（笑）
やるやるやる！って。方向性も悩むことないよね。原曲のメロディを使って、私のできる限りの編曲技巧を使って、感動的なエンディングを演出！ってことで。
情景感とか、楽曲尺も縛られずに、もう好きなだけ表現していいのって、楽しくてたまんないですよね。やりたかったことを全部できて、今年もハッピー♪となってたんだけど……。
J　1～2年前くらい、やっぱりゲームに収録したいって話をした。
削　その時は正直、え？使える？って思ったんだけど。
y　ゲーム想定で作ってないですもんね。
削　収録にあたって、まずゲームサイズ版を作る必要があったんだけど、実は結構アレンジをかけさせてもらったよね。イントロとか聴いてもらうと、全然曲が違うと分かるはず。
そうやってゲームサイズ版に調整して、さらにmaimaiなので映像が付く、と。
J　当時はサントラの収録だけだったから、映像はなかったもんね。
削　私が得意なところとしては、映像描写がある音楽を作るのが得意。
何なら、映像から音楽を作るのが一番得意なので、『AFTER PANDORA』も情景描写的・劇伴的な音楽として作ってたんですよ。
で、サムさんが映像制作を担当することになった時に、具体的に伝えたかったことはありますか？って、わざわざ聞いてくれたんですよ。
情景感の元ネタとかはありましたけど、サムさんの思った通りに、楽曲に合わせて付けてくださいって言ったら、120点みたいなものが出てきた。
J　1回終わってしまった世界の表現とかね。

※2000年にYsK439氏によって立ち上げられた音楽レーベルで、音ゲーコンポーザーの参加を中心とした様々な音楽CDを制作・販売している。なお、今回のインタビュー参加者である削除氏・xi氏は、Diverse Systemの所属コンポーザーとして活動中。

削　砂漠だとか、前作の箱が良い感じに出てきたりね。
最高に感傷的でしたね、観客として最高でした。



J　そんな『AFTER PANDORA』の映像で、サムさんからしゃべりたいことあれば是非。
サ　見たまま捉えてくれたらそれでいいんじゃないかな、って。
削　全部置いた？作品の中に（笑）。
サ　制作前、maimaiチームの皆さんからは、全部滅んだ後の世界、といったリファレンスがあったり、PANDORA BOXXXのエンブレムのモチーフは使ってほしい、というオーダーがありましたが、それ以外は結構自由にやって、見たままの作品になったかなと。
削　カメラワークや画角も、『PANDORA PARADOXXX』のオマージュでしっかりやってくれた。
サ　気付かれるかどうかはわからないけど、オマージュは意識してやってましたね。
オレンジ色の光とか、一瞬のトランジションとか。



J　ジッ！ってノイズが走るやつ、かっこいいよね。
削　でも、制作はすごい速度でできたんだよね？
サ　1ヶ月かかってない。自分でも意味わからない速さでできた。
y　サムさんの作風にハマっているんですよね。
サ　これを言うとアレですけど、こういった音ゲーっぽい映像を作ろうと思って活動を始めたわけではなくて。
なので音ゲーっぽい映像って今でもすごい苦手で、毎回苦しみながら作っています。
x　それを聞くと申し訳ない気持ちになる（笑）。
y　映像制作は、苦しいんですよ（笑）。
削　楽曲担当も映像担当も、お互いやりたいことがちゃんとできた、ということで。
サ　SNSで告知した時にも言ったんですけど、旧maimaiシリーズや7sRefのこと、楽曲のことやプレイヤーのことを考えて作っていたので、生放送とか、映像のコメントとか見ても、わりと気付いてもらえてるなって。見ていてうれしかったですね。
J　ちゃんと昔からのプレイヤーたちがね。
サ　自分も以前からmaimaiは遊んでたので、なおさらですね。
旧maimaiシリーズの要素を取り入れたので、次からは全く新しいものが出てくるんじゃないかなって、いちmaimaiファンの立場としても思っています。
群　Lv15の世界観が全部繋がっているみたいな考察もユーザー内で結構あって、それを綺麗に繋いでくれるような作品だった。
最終的にそれが『Xaleid◆scopiX』にもつながってくるので、すべての出来が良くて感動しました。
削　もっかい言うけど、よく使えたなって、Jackさんよく考えたなって
J　実はこういうの考える仕事もしてるんです（笑）そうしてできた『AFTER PANDORA』がお披露目されたのが生配信だった。
削　サントラを聴いた古参のファンの人は、この曲をすでに体感してくれていたと思うけど、でもゲームに入っていない曲で、知らない人がいっぱいいた状態から、急に日の目を見るとは思ってなかった。
でも自由に作ったのもあり、5年前の曲とは思えない自信があった楽曲だったので、ゲームとしての反応としてはどうなるか分からないけど、作品としては自信あったし、実際反応もよかったと思っています。
J　実際の生放送は、同時接続数もすごかった。
削　で、クリア後にラスボスに行くんだけど、その演出を私は知らない状態だったから、よりアツかった。
全体の流れはあらかじめ伝えられてたけど、実際に何するかは知らなかった。
だからもう一度言うんですけど、オーディエンスとして最高に気持ちよかったです。
渦中にいた人の体験ができてうれしい、エモい、となったその後にxiさんのやつで、ロングバージョンで出てきて、なんだこれは！できるかこれ！って。皆さんもなったことでしょう。
J　映像が完成した時や、生放送の時も、開発チームで鑑賞会をしたんだよね。
でっかいモニターを持ってきて。
削　俺も呼んでくれよ!!
一同　（笑）。

――この流れで、いよいよ『Xaleid◆scopiX』の話もしてみましょうか。

x　この曲に関しては、俺がものすごく昔に作った『PEACE BREAKER』って楽曲があるんですけど、それをJackさんがむちゃくちゃ大好きらしくて。
そういった曲を作って欲しい！と何回か頼まれていたんですよ。
J　そう、前からお願いしまくってた。
x　前回は別の曲調の方がゲーム的に合うでしょ？と変えてもらっていたんだけど、今回は……逃げられねぇな、って（笑）。
一同　（笑）。
x　まぁ、十数年前ぶりだけど出来るっしょ？って作り始めて。
ただ、『PEACE BREAKER』が、あまり動かないメロディがほとんどだったから、それを4分間の音ゲー楽曲にするってのが無茶ぶりで。
で、何を考えたかと言うと、ボタンを叩く速さが大体BPM180の32分音符まではOKです、ってJackさんから言われたので……。
y　いや、何を言ってるんですか？（笑）。
削　でも聞くことは大事なことだよな！
J　『PANDORA PARADOXXX』が、BPM225の24分音符（3連16分音符）を上限にしていて、『系ぎて』がBPM88.8の64分音符だったかな？
BPM180の32分音符にはちょっと届かないくらい。
群　十分速いって（笑）。
削　パンドラの時は、『Glorious Crown』よりはギリギリ速さを稼げなかった記憶があるんですよね。
だけど、尺が長いから（ラスボスとして）行けるやろ！みたいな計算で作ってた。
J　すごい。このあたりがマジで音ゲーコンポーザーって感じ。
x　どのくらいまでやっていいか、音ゲーコンポーザーはまず最初に聞くって言うね。
J　そこはちゃんとxiさんと計算した。今のmaimaiの最速はこのくらいだから、それをギリギリ超えるぐらいのBPMだったり、音の詰め方になるようにお願いした。
x　だから、色んなBPMでやろうと思って、BPM240の24分ならOKだなとか、最初はBPM120で行って……みたいな。
メロディをあまり動かしたくなかったから、BPM変化や展開で勝負して、
で、最後は地力勝負にしたかったから、BPM180の32分をやれ！って感じで（笑）。
一同　（笑）。
x　といった風に組んではいったけど……。
この曲に関しては、「途中で負けイベントを挟むために、曲を止めなければならない」という縛りもあったんですよね。
J　途中で止めるうえに、負けイベントのところまで聴いても1曲だ！と納得できるように作ってください、という無茶苦茶なことを言った。



x　これがハードル高くって……。曲の設計が一番苦労しましたね。
でも、終わるかな？っていう終わらせ方をしたんですよ。偽終止みたいな。
続くかもしれないし、終わるかもしれないみたいな感じで、途中で終わらせるように頑張ってコード進行を組みました。
J　終わってもおかしくないが、ここから続くこともできると。
x　あと、この曲でもう一つ、重要な縛りがあったのが……。
「前半でピアノを使うな」ですよね。
削　あー！意図してたんだ？
J　なぜかというと、負けイベントまではアーティスト名を隠したい、というのがあったから。
ピアノを鳴らしちゃうとxiさんだとすぐに分かっちゃうから、xiさんらしさが出づらいようにしてもらった。
x　そう、だから後半で鳴らして自己紹介してるんですけどね（笑）。
J　あと『PEACE BREAKER』をリファレンスにしたのは、
ほら、最近ほとんど声ネタを使わないじゃん。
x　あのねー、実はあまり好きじゃないんだよな。
一同　（笑）。
削　素材探しとか大変だしなー！
x　でも、やるからにはちゃんとやりましたよ。
J　楽曲の最初のほうに声ネタを入れてもらっているのも、あえてxiさんっぽくない演出をしたくて。
声ネタも入ってピアノを使わなければ、誰なのか分かりづらくなるんじゃないかって。
x　最近の子はわからないだろうねー。
長年、色んな楽曲を作ってるから、古参のファンの人だったらわかるかも。
まぁ……とにかく苦労したポイントだった。ちゃんと制作に2ヶ月くらいかかったかな？
J　リテイクもそこそこしたしね。ピークとかのメロディとか。
x　構成のリテイクは無かったけど、ギターを入れてほしいとか。
『PEACE BREAKER』にこだわりすぎて入れなかったのもあるんだけど、やるかーって言って。
ギターを弾いてもらう？といった話も出たけど、やだ、俺がやるって（笑）。
合作にしたくなくて、最後に「xi」って一人だけの名義が出てほしかったから、全部やりますと言った。
J　で、余計大変になったと（笑）。
実際、ギターを入れてもらって凄くメロディが立ったし、よかったと思う。
x　ラスボスで最初、自分の色を出さないって厳しいですよね。
J　2分の負けイベントってものに説得力を持たせたくて、誰か分からないようにしたい。
だから、一番得意な武器は禁止ね！って。
だ　開放された後半からの、ピアノの生き生きっぷりがすごかった（笑）。
y　こんにちはー！私でーす！みたいな（笑）。
x　私でーす！ってのもそうだし、楽曲の最後のほう、ちょっぴり希望を見せたくて明るくしたんですよ。
その方が栄えるし、ラスボスって最後、倒せるかもしれない！って希望が見えていた方が好き。まぁ最後、あの譜面が襲ってくるんですけど（笑）。
削　それを倒してこそだから！
x　ラストの音符に関してはMIDIデータを渡して、それを元に譜面に落とし込んでもらったりね。
J　あれはさすがに……！譜面チームももちろん音取りのプロではあるけれど、あの作り込み方をされると、もう正解がわからない。だから、正解をあらかじめ聞いた。
x　最終的に譜面にしやすいように、若干書き直してる。最初作ったバージョンだと、俺の悪意が出すぎていて、32分の裏入りとかしてたし（笑）。

――『Xaleid◆scopiX』の譜面動画も用意してありますので、ラストを見てみましょうか。

y　ホントにこんなに音が鳴ってるんですか？コレ（笑）。
x　だって、（Jackさんに）やれって言われたからねー。
でも、こういう風な譜面にしたいと言われて、ちゃんと形にできる人はそんなにいないのかなって。
J　xiさんとも長い付き合いだから、お互いやりたいことをちゃんと話して決めたしね。
群　譜面を作っている人が、こういう譜面にしたいです！とコンポーザーに指示をして、楽曲に反映してもらう作り方は、あまり聞いたことがないですよね
x　自分も音ゲーマーだし、どう倒されたいかも分かるので。
別にプレイヤーは倒したいけど、ゲーム自体をやめてほしくはないから、本当に理不尽なことはしないようにしてるんだけど……まぁ、ラスボスだからねって。
削　ちょっと軟弱な事をやると、過去のボスに負けるからね。でも結局、ちゃんとプレイヤーには突破されたと。
J　ALL PERFECTもされた。とにかく、こういうゲームにしたいからってxiさんにはオーダーさせてもらったよね。
x　こういうゲームデザインしながら楽曲を作るってのが、自分のすごい得意なところ。
J　そういや、負けイベントの時って「このあと負けイベなんだよなー」って思いながら見てたわけだよね。
y　ポストしてましたもんね。『もうちょっとだけ続くのじゃ』って。

x　そこがすごく楽しくって。初めて後半戦に到達したあとの展開で、プレイヤーがゲーム機の前で崩れ落ちた時、すげーニコニコしてた（笑）。
剛　ゲームの前で起きる現象じゃないよ！（笑）。
x　自分が仕掛けた罠に、真っ向から挑んで、真っ向から引っかかってくれたんですよ。自分が頑張って掘った落とし穴にはまってくれた、みたいなすげー嬉しい話。
J　後半戦に入ってすぐにFAILEDしないように、譜面の難易度を若干落としているんだよね。PERFECT でもライフが減るってのが分かるように。
x　後半戦が始まった時に、また声ネタのパートが始まるんですよ。だから、若干譜面が落ち着けるように設計している。で、ピアノがヤッホー！って鳴り始めて、高速トリルで倒される、みたいな。
剛　リズム変化もしてるから、譜面の傾向も変わるんだよね。
x　曲のデザインで一番苦労した点は、4分間でひとつとして同じリズムで進むところがないんですよ。4分もあるのに、全部違うリズムで取れるように作ってある。だから、譜面もそこそこ作りやすかったはず。そういうゲームデザインありきの楽曲なので。
J　楽曲に譜面を置いてもちゃんと緩急が付くように、楽曲も作ってもらった。
剛　初代ボス担当した者から言うと、「maimai でらっくす」から、譜面がBPM変化に対応したじゃないですか、それを全力で活かしたところが、でらっくすたるものだな、と感じるんだよね。
x　後半からTOUCH HOLDノーツが、真ん中以外でも置けるようになったりね。
J　真ん中しか置けないってルールを、初めてここで破った。このルール破りはパンドラでもやったよね。MASTER譜面の最後、扇型のスライド×2の配置。だから今回も、どんなルール破りをしようかな？TOUCH HOLDノーツ置いちゃおうかな？って。ちなみに、真ん中以外のTOUCH HOLDノーツが最初バグまみれで……譜面も調整するハメになったりした（笑）。

——続いて、「Xaleid◆scopiX」の映像について、こちらも実際の映像を見ながら振り返っていきましょう。

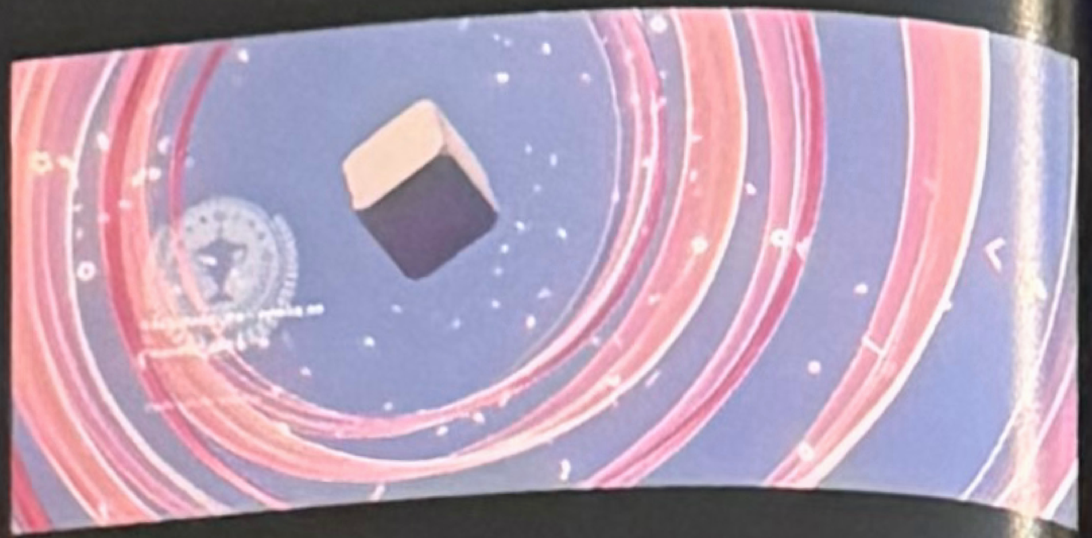
y　とりあえず、4分の映像は……作らん！（笑）。
剛　結局、制作にどのくらいかかったの？
y　トータルで3ヶ月くらいは作ってましたけど、実作業で見たら1.5ヶ月分とか？
x　映像といえば、最初のほうにスタッフロールあったよね。
群　映像に入れ込めるようになるまで、だいぶかかってしまったな……と。4月を越えてメンバーが入ったり抜けたりしていまして。
剛　前半に出てくるロボットって、1からモデリングしたの？
y　モデリングしたに決まってるじゃないですか！青春だから、やりたかったんですよ。ラスボスにデケェロボを出したい、ってのを！
x　音ゲーって、デケェロボ出がちだから（笑）。



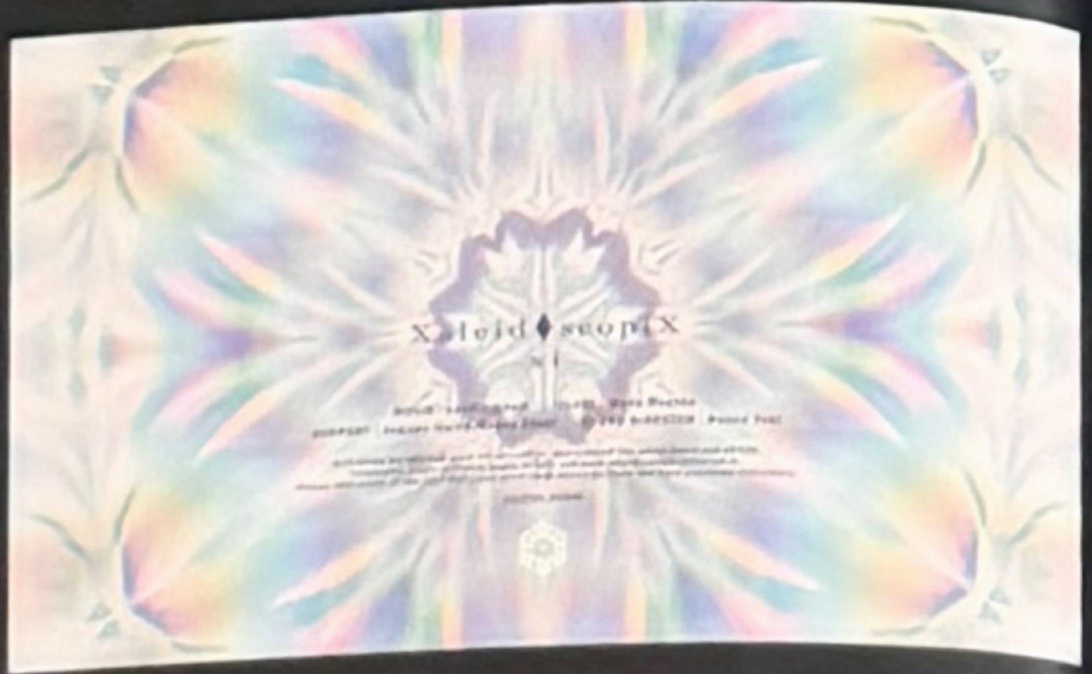
y　ロボとビームは王道なので、やりたい候補リストに絶対入りますよね。みんなが好きなものをとりあえず詰め込む、というのがモットーですから。
全体の話で言うと、2部構成にしないといけなくて、最初に「仮想敵」を用意しなきゃいけなかったんですよ。
最初にリズとアシッドの対立を描いてしまうと、決着が着いた後にどうするのか？ってなりますからね。
新キャラを出すわけにもいかないので、やはり「仮想敵＝ロボット」だな、って。
そのロボットは封印されちゃうので、一回決着をつけてオチをうまく2段階にできたかと思います。
J　そしてロボットを封印できて、空も晴れて、よかったよかった！と。
y　これでハッピーエンドだな！……と思ったら、曲が不穏ですねーって。
負けイベントで見られるのはここまでですが、後半戦は「AFTER PANDORA」を攻略した後の段階なので、
ここからはリズとの決着を付けにいこう、というターンに入るわけですね。



y　ここは、僕とサムさんで共同で作りましたね。みんなの力を集結していくシーン。背景に使用しているキャラクターのアイコンは、譜面チームの方々のお気に入りを50個ほどチョイスいただきました。
剛　実際、現実（プレイヤーの配信チャット欄）もこんな感じになったよね。
x　誰か告白してる、とか書いてあったり（笑）。



y　ここ！ここが神ポイント!!
一同　（笑）。
サ　今だからこそ言えるんですけど……。ここの「Thank you for playing.」っていう文章、
これ、僕が仮置きして「いい感じにしてください」ってお願いしたんですよね。
y　これが一番いい感じすぎた、っていう（笑）。
実際、これ以外に書けることはなかったでしょうし。サムさんのプレイヤー目線でのワードチョイスが良い証拠ですよね。
y　全体を通して、MVを見たらKALEIDXSCOPEの全部を追体験できるようにしたいと思ったので、ブルースクリーンやでらっくすパス、他の楽曲のMVなど、maimaiデザインチームと協力して、ゲーム中の演出を全部盛り込ませていただきました。
MVのラストにある万華鏡の部分も、クリア後に黒色から白色に戻る、という演出を踏襲したものになっています。



x　「Xaleid◆scopiX」という楽曲タイトルも、むちゃくちゃ考えたんですよ。KALEIDXSCOPEってイベント名だけ聞いていたので、万華鏡のように、楽曲タイトルをなるべくシンメトリーにしたくて。
さらに、前作ラスボスの「PANDORA PARADOXXX」のように、「X」を3つ入れたいなと思って。
ひとつは俺のアーティスト名。で、左右に配置して、記号を入れればモチーフとして使ってくれるだろうと思ったら、実際に使ってもらえてよかった。
カレイドスコープって、英語表記だと「kaleidoscope」だけど、この「o」が違和感があって。記号にしたかったというのもあります。
J　パンドラの時は逆だったんだけどね。曲名からイベント名を付けたんだけど、今回はイベント名が先だった。あと、イベント名もわざとoをXにして「KALEIDXSCOPE」にしてる。イベント用のハッシュタグにしたかったのと、「DX」って入れるとmaimaiっぽくもなるし。

——ここからは番外編となりますが、削除さんもいらっしゃる事ですし、KALEIDXSCOPEのプロローグとなった楽曲「Cryptarithm」の話もあわせてお聞かせいただけたらと思っております。

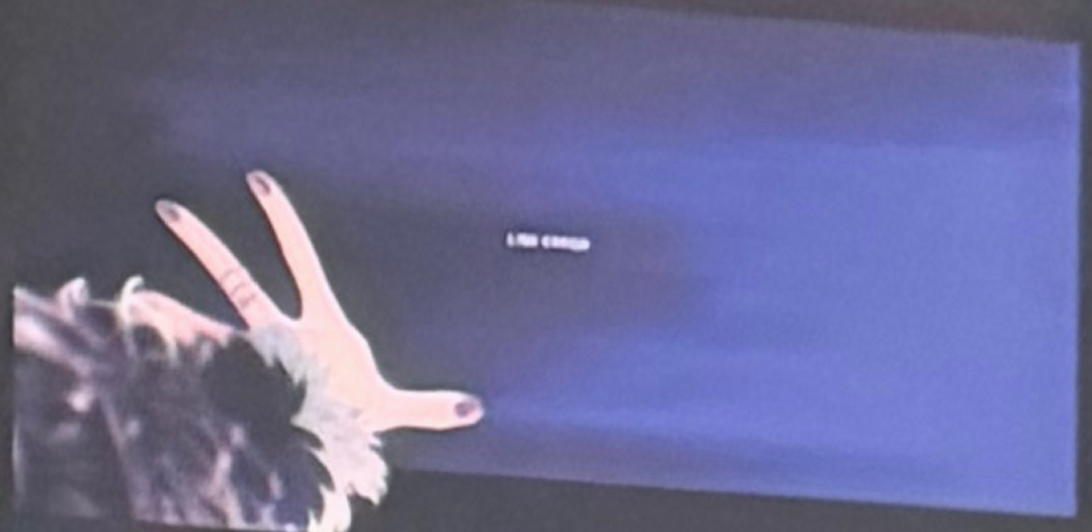
剛　「Cryptarithm」を書き始める前に、打ち合わせをしたい、という話をもらったんですよね。
普段はしないのにどうしたんだろう？と臨んだ打ち合わせで、Jackさんから急にこのKALEIDXSCOPEのプレゼンが始まって。
その資料の中で、「AFTER PANDORA」を収録したいから、（削除さんに）筋を通さないと、って話をされた。
J　さっきも言った通り、ゲームに使用しないって前提のものを、勝手に収録するわけにもいかないから、このイベントで使わせてくれないかと。
剛　それはありがたいけど、「Cryptarithm」の話じゃないんだなって。
J　「Cryptarithm」はシンプルにカッコいいだけの曲を書いて、って依頼をしただけ（笑）。
剛　そのころ、CHUNITHMで提供したのが「風眼」や「Ultimate Force」といった、音ゲー的なボスの凄みがある曲ばかりだったから、確かにそういうの、最近音ゲーに書いてなかったんですよね。
当時、2023～2024年ころって、日本でColour Bassが主流というか、全盛期だったころだったので、そういった曲を書こう！と。さらに、合成音声にめちゃくちゃハマってて。ちょっと前に「Cryptograph EP」というCDを出してたんですけど、それの3曲目が凄くうまく行ってたから、それっぽいのを音ゲーに1曲は入れたいなと思って、楽曲タイトルもそういう感じにして作った曲だったんだけど……。この2つのコンセプトが、意外とコンセプト同士でミスマッチングを起こして、設計ミスじゃないけど……これとこれのこのままの要素では混ざらないってなって、それで納品が遅れちゃった。
J　削除さんにしてはめずらしく時間かかったよね。
剛　逆にその苦労しかないから、後でこうやってプロローグにしたいって話をもらった時、良い立ち位置をいただいちゃった！と思ってました（笑）。
J　プロローグのポジションにしたいって、群青リコリスが言ってた。
群　もともと「Metamorphosism」という7sRefちほーの楽曲があって、今回、似た曲名でこの楽曲がリリースされるわけだから、7sRefちほーに関連した楽曲にする、というのは必須だったんですよね。
剛　2曲の音楽的な内容は真逆なんだけどね！
y　削除さんの楽曲のMVを作るという話が来た時に、アーティストが削除さんだし、削除さんの3Dモデルを使って「Destr0yer」みたいにビームを撃たせたら人気が出るでしょ～って（笑）。
最初は思ったけど、楽曲を聴くじゃないですか。全然そういう曲じゃなかった。
剛　「Cryptarithm」はそんなこと考えてなくて、典型的な「音ゲーとは？」という曲。しかし、曲の中でミスマッチを起こした。やりたかったけどやれなかったり、思ったものと違った、といった問題が色々あって、でかいリテイクがあったんだよね。実は後半の展開、完成品は典型的な音ゲーコアな展開になったんだけど、本来は真逆だった。メロディはワンコードのみ、グリッチ系のエフェクトだけが鳴る、超渋いハードコアにしたかったけど……（Jackさんからは）ウケが悪いでしょうね、って。
J　今回は分かりやすい削除さんにしたかった。
剛　そういう判断をされて。で、さっき話したパンドラのリテイクのこともあるじゃないですか。これ絶対従ったほうがいいなと。
で、修正して実際にリリースされると……やっぱそこからの展開がユーザーの反応いいんだよな～、って（笑）やっぱり皆、王道進行が好きなんですよね。

——非常に苦労して作り出された「Cryptarithm」、MVのほうはいかがだったでしょうか？

剛　MVは、イメージ通りの「青色」を完璧に使ってくれたよね。
y　水中的な想像を感じる楽曲だったので。プロローグという立ち位置に、MVでさらに説得力を出す形で、だいぶハマりましたね。
J　PHASE #1のところ、ここが特に水中っぽい狙いがあるよね。



剛　それはもう狙ってるの！この曲、ここがサビだと思ってるから（笑）。
イチオシなのはこのシーンと、あとは冒頭のmaimaiが出てくるシーン。空間がいきなり奥に伸びる音作りと、maimai自体の存在・トンネル感がマッチしてて、映像後付けでここまで出来るんだ……すごいなってなってましたよ。
y　ゲームの中のストーリーをこれから追っていくので、ゲームの中のものを体験させたかったんですよね。
7sRefちほー自体が結構、メタ的な内容を最初から含んでいたので、ずっとシネスコという、映画っぽい帯をわざと付けているんですよ。
ただ、アシッドが出てくるシーンだけ16:9になる。アシッドだけ映像を貫通したり、ブルースクリーンに手を伸ばす表現をさせたり。
J　これが、のちのLINE騒動の伏線となるように作ってもらったね。アシッドがプレイヤー側に干渉してくるよ、っていう。
y　実際、このブルースクリーンのシーンもそのまま使ってもらったので、伝わっている人は多いんじゃないかなーと思っています。



剛　実際、このMVがリリースされたあと、みんながめっちゃ考察してて、圧倒的に反響あった。
J　カレイドスコープ楽曲の告知映像もPANDORA BOXXXを再現した映像にしているし、アレがまた始まるのか？って予想はしただろうね。パンドラが特別な曲だから、それが次のイベントのオープニングになっていることに意味があるよねって。さっきも言った通り、ちほー以外の楽曲をPANDORA BOXXXのメンバーで構成したってのは、そういう狙いがあった。
群　後付けではありますけど、ピッタリはまりましたよね。
J　だから、前回のエンディング担当者の削除さんとヒラショーさんを、今回のオープニングにしたと。
x　じゃあ次回やるとしたら、俺とkamome sanoさんになる？
J　何かしらメッセージ性があるものにしたいけど……そもそも、俺はもう二度とこういうイベントは作らないから！
剛　パンドラの時も言ってたでしょ（笑）いつもそんなこと言いながらやる。

——最後に、これを読んでいる皆さんに一言ずつお願いします。

だ　ユーザーの人も開発陣も作家陣も、みんなが熱意を持って挑めたイベントが、大成功でよかったなと思っております！
剛　楽曲を書き下ろした身でありながら、ほぼ観客として楽しませていただいたんですけれども、結果的に、イベントに関わった皆さんと、私も同じように一体化してアツくなれたと思います。
皆さんはアツくなれましたか？私は最高にアツかったです。
今後のmaimaiもよろしくね！
x　ユーザーが遊んでいる姿を見て、自分たちが仕掛けた罠にみんなハマっていって、とても嬉しかったです。
楽しませていただきました、ありがとうございました。
サ　映像制作ってすごい裏方の仕事なんですけど、今回のイベント、特に「AFTER PANDORA」は、特別な立ち位置で楽しんでもらえてよかったです。
今回、自分が作ったのが、旧maimaiシリーズの立ち位置の映像だったので、でらっくすから始めた人も、もしよかったらmaimaiシリーズの楽曲やMVにも注目していただけたらと思います。
y　ひとえにこういう作品を作れたのも、maimaiチームと皆様、アーティストの方々、協力してくれたサムさんもそうですし、他作家さんのMVもたくさん使わせていただいて、maimaiの、7sRefの歴史を担当させていただいたのはすごく光栄でした。
是非この作品もその一部として、プレイヤーの皆さんの新しい思い出や歴史として大切していただけると嬉しいです。
群　KALEIDXSCOPEはイラスト班とも協力して沢山時間をかけて仕込んだので、こうしてインタビューの場を設けられるような反響と成功を納められたのが本当に嬉しいです。
プレイヤーの皆さんが気付いていない仕掛けもまだまだ盛り込んでいますので、今回を機に思い出していただき、是非もう一度ゲームや動画サイトでMVを見返していただけると嬉しいです！

——本日はありがとうございました！

カレイドスコープ　スペシャルインタビュー

KALEIDXSCOPE × SPECIAL INTERVIEW - Ref:rain (for 7th Heaven) -

アーティスト対談編 その2

サノカモメ
音楽クリエイター　音楽ユニット「Limonène」にて作曲を担当

月島 春果
音楽ユニット「Limonène」にてボーカルを担当

はなけん
映像作家

yoshimo
映像作家

Jack
maimai でらっくす ディレクター

――まずは、皆さんの自己紹介をお願いします。

サノカモメ（サ）　Limonèneのサノカモメです。アルファベットでkamome sanoと書く人と同じ人です。
近年はいろんなところで曲を作っていますが、やはり音楽ゲームで知ってくださった方が多いのかな、という認識です。ゲキチュウマイだと「crazy (about you)」とか「A Day in the Patisserie」とかを作りました。
本日はよろしくお願いします。

月島 春果（月）　Limonèneの月島 春果です。
普段Limonèneとしてサノと一緒に楽曲を作ったり、今回だと「Ref:rain (for 7th Heaven)」を歌ったり、過去には「ヨミビトシラズ」で参加させていただきました。
個人でもmikanzilとして活動しているんですが、今日はLimonèneとして呼ばれたので、Limonèneの月島としてやらせていただきます。

はなけん（は）　はなけんと申します。
なんでもやさんのように色々なことをしているのですが、今日は映像作家として来ました。Limonèneさんとは前作「ヨミビトシラズ」を共に制作し、今回も同じ座組で取り組ませていただきました。SEGAさん関連だと、イロドリミドリさんのミュージックビデオもつくっています。
よろしくお願いします。

yoshimo（y）　yoshimoと申します、映像作家をしております。
「Xaleid◆scopiX」の映像も担当したのですが、そこからエンディングまでを繋げるという目的と、はなけんさんの3D周りのサポートをするため制作に参加しました。最終的には、MVでストーリー全体を感じられるものにしたいという経緯もあり、全体の制作も一緒にさせていただきました。
よろしくお願いします。

Jack（J）　Jackです。maimaiチームのディレクターをしております。
今回のKALEIDXSCOPEの企画書を作って他の人を焚きつけた人です。
本日はよろしくお願いします。

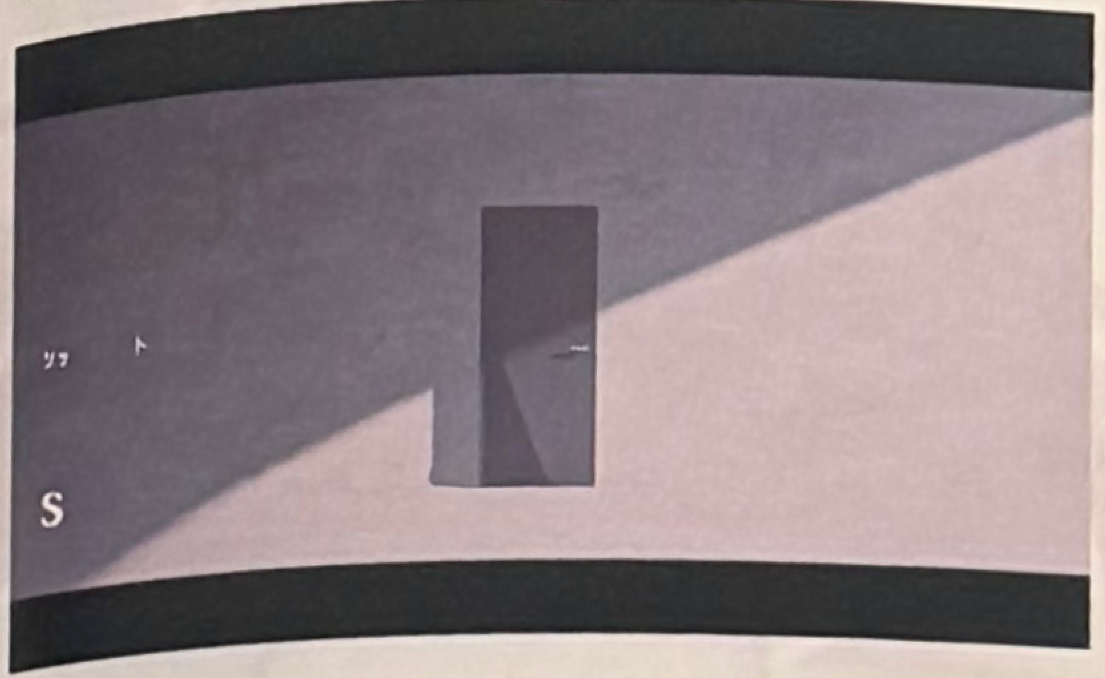
――はじめに、Limonèneさんに楽曲制作を依頼した時の話をお聞きできたらと思います。

J　まず、自分が企画屋としてゲームをどうやって面白くするかを考えたのですが、その中で、どの作家さんに何を担当してもらおうかってところは結構悩んでいて。
ただ、エンディングをLimonèneさんにしようっていうのはあまり悩まずに決めていました。だから、断られたらマジでどうしようって思ってました（笑）
サ　うちも、断るとどうなるんだろう？ってなってました。
一同　（笑）
月　ここに書いていいのかわからないのですけど、実は事前にチームメンバーで相談した際には、断る気味で考えてたんですよ。
サ　当初シンプルに忙しかったのと、他の案件との兼ね合いもあって、申し訳ないんですが99%断るつもりで……。とりあえず、詳しいお話だけ聞こうと思っていました。でも打ち合わせの際に、今回の企画書を頂いた瞬間……うん、やるかって。これはやるしかないでしょって。
J　じゃあある意味、普通の依頼だったら……。
月　メール一本だけだったら断っちゃっていたかもしれないですね……。
サ　もちろんいつでもお受けしたいつもりなのですけど、その時に限ってはちょっとタイミングが悪くて……。
月　楽曲がサノさんだし、映像ははなけんさんなので、自分はどうしても二人に比べると工数が全然ないんですよ。だからみんなで集まって相談するときに、言える立場があまりなくて。やりたいけど……自分だけでは決められないからという感じで……。
サ　でも最終的には結構負担してもらった。Ref:rainはボーカルも結構難しいことしているので。
月　まあまあ（笑）。
J　受けてもらえてよかったー、ラッキー！
一同　（笑）
サ　ただ、その一方で、これまでの曲よりも期待されるポジションだなぁと思って。うれしくもあり、ハードルの高さも物凄く感じていました。
J　実際、すごくハードルも高くて。だからLimonèneさん以外だったらどうしようもないな、最悪エンディング無しで行くか？ってなるぐらいに思っていたんですよ。ただ6年前、FINALEでPANDORA BOXXXっていうイベントをした時にエンディング曲があったので、今回もあるって思われちゃうから、どうしてもやりたくて。
サ　ポジションでいえば「Believe the Rainbow」だとすぐにピンときて。当時の雰囲気も知っていたので、それにちゃんと応えないといけないし……。後発ですから、「同じくらい」の盛り上がりを狙っても足りませんよね。越えないといけないなって思っていました。
J　しかも前回のエンディングもShoichiro Hirata先生ですしね。
サ　私としては、それでもう胃が痛んじゃうくらい、恐れ多い方で……。
月　あと、映像はずっと大変そうだったよね。
J　今回に限ってはロング曲だったし。ロングの映像作ることあまりないですよね。
サ　フル尺はびっくりしました。ただもう、提案いただいた時点で、前回（ヨミビトシラズ）でもお世話になったyoshimoさんを巻き込めないかという話はすぐしていて。
は　今、当時の議事録を見返すと、初回の打ち合わせ（企画書をもらった時）の時点で、映像のディレクションはうちで持って、制作はyoshimoさんと共同でできないか？と思案していました。
そしたら、yoshimoさんからも、スケジュール調整すればできるんじゃないかと返事をもらって。
y　やらないわけないよね、やらない音ゲーマーはいない（笑）。
J　そもそも、7sRefちほーというのが「maimai でらっくす」が稼働した当時は無かったちほーで。
新たに追加することになって、第1弾収録のときに「ヨミビトシラズ」を発注させていただいて。
あの時も、最後の楽曲の後にもう一つ曲があるという特殊な出し方をして、エンディング的な立ち位置にさせていただきました。
ただ、その時プレイヤーから「あれ、これちほーの続きがあるのか？」ってたくさん言われていたりして。
だからこそ、この枠はLimonèneさんにしかお願いできなかったんです。
サ　7sRefちほーの設定資料を読むうちに、好きな描き方だなというのをすごく感じていて。ただ、世界観を自分なりに伝えようとちょっとひねくれた曲になった結果、プレイヤーさんにそのあとが無いことを戸惑わせてしまったっていう心残りがありました。
月　これはサノとはなけんが映像もしっかり凝って作ってくれた功罪なのかなとも思いますけど。
サ　投げっぱなしにしてしまった責任は感じていて。それをこのRef:rainでどうにか回収できないか？というのは結構最初に思ったことでした。
J　確かに、回収するには一番良い建付けかもしれないですね。
あと、せっかくだから、これは話しておきたかったのだけど……。
カレイドスコープモードで扉を選んだ時のSEについては、逆に提案していただいたのですよね。
サ　曲の構想の時点で、「ソドレミファミレド」と「7拍子」を随所に入れていくコンセプトはすでに決まっていまして。音楽理論的な話になってしまうのですけど、Ref:rainのキーはヨミビトシラズのキーのウラ※1で。
ヨミビトシラズはシャープ6つ、そこで6という数字が出て、（扉の数が6つなので）そこも回収できて綺麗に収まるなということで、キーをC（調号なし）にして、「ソドレミファミレド」で、絶対音感の人も困らない音列を入れようと。
は　「ヨミビトシラズ」の時は移動ド※2だから、実際の音はソドレミファミレドじゃなかったんだよね。
サ　そうそう。ヨミビトシラズはユーザーさんからもそういうツッコミがあったので、それすらRef:rainで回収できればと。
J　加えて、なんとかしてこの音階を各扉のSEとしてアサインできないか？って提案いただいて。ただ、あの時はもう開発がかなり進んでしまっていて。そのタイミングだったけど、即日サウンド担当に相談してなんとかねじこみました（笑）。
サ　ねじこみました、っていう報告もらって安心しました。
月　（担当の方に）ありがとうございましたとお伝えいただかねば。
J　もちろん最初、扉は1つしかないので、ユーザーさんもそういうSEだと思っていたでしょうけど、少しずつイベントが進むにつれてみんな確信に近づいていって。
サ　5音くらいで気づいている方もいましたね。
J　提案いただいたからこそ実現できたアイデアでした。さすがです。
サ　気付かれ方も含めて、想定よりも楽しんでもらえましたね。提案した上で、曲中でも回収できたのはよかったです。
J　KALEIDXSCOPEって、最初のプレゼン資料を固めた後もいろんなアイデアをもらい続けて。それもやる！これもやる！って付け加えていったら、こういうイベントになっていったんです。皆さんの協力のおかげでこれが出来ました。

※1 12個すべての音を時計のように並べた「五度圏表」という図において、「ド」と「ソ♭＝ファ＃」はちょうど反対側にある。

――ここからは、楽曲についてお聞きできたらと思います。

サ　制作的には、最初にモチーフの案とラスサビだけ歌詞とオケを大体決めて、どうやってラスサビまで持っていこうか？という感じで作り始めました。
サビ自体は結構スラスラ書けたんですよ。
は　そのあとイントロのところと、Aメロを作り始めたんだよね。
サ　そう。実は知られてないギミックがまだ結構ありまして。イントロでは歌詞すべて、ずーっと「ソドレミファミレド」の全音、韻を踏んでるんです。
音程も一致していて、かつ歌詞も音名と韻を踏み続けています。
屁理屈ですけど、音列から外れるところはふりがなを子音だけにしてるんですよ。「ス」のところはふりがなで「s」って書いてたりとか、「触レヨウト」の「触」が「f」になっていたり。
ややこしい話ですが、その上でちゃんと成り立つような歌詞にしているんです。



月　歌の話でいうと、ここ普通には歌っていないんですよね。
前半「音デ満タシテヨ」までは、「そっ」「と」みたいに一音ずつ録っていて、それを合成音声っぽく処理してくれました。
サ　データがだんだん人格を取り戻すような演出として、そうしていて。
「音デ満タシテヨ」と「この画に飽きても」で韻を踏んでるっていうのは気づかれているんですけど、実はここまで頑張ってました。すべては最後のカタルシスのために……。
月　うんうん。そして「この画に飽きても」から一音ずつではなく通して歌ってるので、そこで気づいた方も多いのかなと。
J　自分も初めて聞いた時、「音デ満タシテヨ」のところで気づいて。よく見たら全部だ！と驚きました（笑）。
サ　音も合わせるってそんなことできるんですか？って（月島に）言われて。
3~4日間、言葉を探し続けて書いたところなので、ぜひ鍵盤が弾ける方は確かめてみてほしいですね。
ほかにも結構、自分のフェチ的なところは歌詞にたくさん出ていますね。
曲全体の話で言うと、長さは全体ジャスト4:00にして、
ジャスト2:00のところで転換して、ガラスが割れる音が鳴るようにしていまして。今となってはあまりないかもしれないのですけど、音ゲーと言えば2分というのが私の世代としてはあって。
月　めっちゃ分かる。音ゲー楽曲って「2分」だよね。
サ　だからこそ、それを超えるというイメージを盛り込みました。
自分の前のxiさんの楽曲もそうですけど、やっぱり今までなかった体験をつくりたいので、やっぱりそこは、自分のやりたかったギミックを意識してこだわりました。尺も1拍単位で調整しないといけなくて、それで拍子変更も細かくすることになって……。あとは、コメントアウト部分（歌詞の中で、//と付いている箇所）の合唱は自分で歌っているんです。
これを録るために発声練習もしていました。
月　合唱部分は全部サノだったよね。
サ　自分が歌うべき歌詞が入っているので、自分が合唱しました。全部ちゃんと歌っていますよ。
月　レコーディング当日までは自分が歌うものだと思っていて、（合唱ぽい部分が好きなので）楽しみ！と思っていたら、録らなかった（笑）。
は　あと、「二重星が見えなくても」の説明もあるんじゃない？
サ　あっ、そうだ。
世界観設定的には、7sRefちほーは閉じている世界ということが大事だと思っていて。それにプラスしてカレイドスコープ（万華鏡）の名前のとおり、覗けるけれども隔たりがあるというイメージやリズとアシッドの関係も重ねて出したかったので、二重星というワードも出していまして。
その他にも、みんな大好きな五線譜に二重線だとリピート記号になるという要素も入っていたりとか。2分＋2分の構成になっていたりとか。やっぱり、リズとアシッドの世界観設定上のイメージがかなりうまく描けたのではないかなと。
J　この上なく上手くできていると思いますけど（笑）。
サ　ただし、まだ語られていない部分があったりとか
これはこうなんじゃないか、と考察もされているので、この先も描きしろがある世界だと思っています。
J　RPGとか売り切りの作品なら終わりまで描くんですけど、どうしても運営型のものは終わらないように作らないといけないっていう事情があったりします。（笑）。
月　そういえば、あとから歌詞ちょっと増えたよね？
サ　そう、レコーディング終わったあとにね。「いまだけは」のフレーズは最後の最後に付け足したんです。歌い終わりの歌詞が「さよなら」だと、物語が終わっちゃうということで……。
「いまだけは」でちょっと余白を残してあります。

※2 「ヨミビトシラズ」の歌詞中で、「ファ＃」の音を「ド」と相対的に呼んでいたこと。対義語は「固定ド」。

――今回、名義についても普段とは違っていましたよね。

J　僕らはLimonène名義で来ると思っていたんですけど、サノさんからこっちでもいいですか？ってあの名義（カモメサノエレクトリックオーケストラ include Limonène）が出てきてビックリしました。
月　変えるって話は元から出ていたんですけど、決めるのが遅くなってしまっていてすみません……。
J　いやいや、むしろこっちが、この名義でいいんですか？って。
サ　SEGAさんからは、音ゲー的な難しさについて気にしないでいいよと仰っていただいていて、とはいえ、この場面で音ゲー的ながんばりをしないのも、ちょっと自分的には嫌で。
ただ、そうするといまのLimonèneの作風と合わなくなってしまうので、この名義かなと思いまして出させていただきました。
J　あれもらった時びっくりしました。めっちゃ嬉しかったです。
サ　もう（この名義は）使うつもりないですから！これで終わり、もう多分ないんじゃないかな、かな。……よほどのことが無い限り。
J　使うの大変でしょうしね。
サ　あの名義の10年近く前の曲と比べられてしまうんですけど、さすがにそれよりはかなり成長したと思っているので、それを見せるために頑張りましたね。
は　名義で喜んでるファンはいたね。
サ　あ！あとは、PANDORA BOXXXのエンディング楽曲だった「Believe the Rainbow」との結びつきで言えば、
虹色とか、光がキラキラと乱反射するようなイメージを表現するのがひとつの目標でした。いろいろ考えて、「ガラスを割る」というアクションなら、虹のイメージがよりインパクトをもって表現できると気づき、それをこの曲のコアとしました。
Ref:rainのちょうど半分のところでガラスが割れる、っていうのは最初に思っていたところで、7音もそうだし意識してました。ただ、あとで知ったんですけど、「Believe the Rainbow」で同じ音の並びが出てくるのは無意識です。
月　あっ、そうなの!? 今の今まで、合わせてるんだと思ってた。
J　無意識に拾っちゃってたのかな？
サ　「Believe the Rainbow」を意識していたことは事実だし、結果的にはいい具合に踏襲できたんじゃないかとは思いますけどね。

――歌の部分ではどうでしょうか。

月　色々あるんですけど、1つ明確にRef:rainで大変だったことがあって、
最高音が出なかったんですよね。「行こう」の部分なんですが……。
ファルセット（裏声）だと出るんですけど、それ以外だと出なくて。
レコーディング準備の8割は、その音を出せるようにする練習になってしまいましたね……。
最初に曲を聴いたときはファルセットで出せばいいと思ってたんですけど、練習したり、仮歌聴いたり、資料を見たりすると、これファルセットで歌うと印象が全然変わっちゃう曲かもな……？と思って。
サ　キーやメロ変えるかどうかも検討したけど、それではさっき話してたみたいなギミックの意味が変わったりしちゃうから、難しくて。
月　音域としてはファルセットも含めると2.5オクターブくらい出るので、基

本的には出来い音はないと思ったんですけど――。今回は久々に音域の部分で挫折してしまったんです。なのでそこから、音域を広げる練習をしていって。でも、曲の他の部分では練習が強かったからサノからは怒られてしまって。なんでメロ覚えてこないのって（笑）申し訳なかったですね。
サ　でも私も曲を提出するのがギリギリだったから、申し訳ない。
Refrainのサビは、ヨミビトシラズのサビの半音上なんですよね。
月　そうそう、ヨミビトシラズは出たから、半音しか変わらないし出ると思っちゃってましたね――。
サ　結構、半音差は大きいなって。でも最終的にうまくはまってよかったです。
J　そのおかげで、サビの入りめっちゃ迫力ありますからね。
サ　月島さんじゃないと出ない迫力でしたね。
月　そう言ってもらえて、よかったです。ほんとに！

――では、次は映像の話をお聞かせいただけたらと思います。

は　最初Limonène側の議事録には「結論：（SEGAさん・yoshimoさんと）同人サークルみたいな感じでやれるのか？」って書いてあって。
一同　（笑）。
は　ミュージックビデオの依頼って、音源が先に完成していることが多くて。今回はそれよりもお互いもっと密にやり取りできるといいよね、映像と音源を一緒に進められるといいよね、とLimonèneと相談し、ご提案させていただきました。
J　それでいうと、今回は特別そうしたって感じです。
そこまでする必要と理由があった曲なので。だから、頑張って全員のスケジュールも調整したしね（笑）。
y　自分はmaimaiの映像案件を今までいろいろとやらせてもらってますけど、普通は僕のところに作業が来るときは、曲が完成してるって状態で。
曲と同時並行で映像制作することは今までありませんでした。
最初からそういう座組でやります、と提案してもらったからできた手段だと思うんですけど、作っていて面白かったです。

――同人サークルかのように、チーム全体が平行作業で進めたんですね。では、ここからは映像の中身についてお聞きできたらと思います。まず、ボードゲームをモチーフにしたのは、どのような理由があるのでしょうか？

サ　制作当初、はなけんさんが特に大事にしてたんですけど、それぞれのキャラクターがナナメから映っちゃうと、どうしても「絵であること」が明らかになってしまうので、それは避けたいという話があって。
色々とアイデアを出して、メタ的な視点から描くのであれば、アクリルスタンドとか、ボードゲームの駒にしちゃえば？ってアイデアが出て、この形になりました。MVの前半はそういう風に描いて、後半では実際に会いに行くような展開にしたんです。
は　3DのMVで2Dイラストを使うと、カメラが動いたときにどうしてもイラストがペラペラに見えちゃうんですよ。もちろんそれが一概に悪いとは限らないのですが、真横から映すほどにペラペラになってしまって。そうすると、どうしても没入感が削がれてしまうなと。2Dイラストに説得力を持たせつつも、映像に落とし込むための発明が、アクスタとかボードゲームのアイデアでした。
サ　メタ的な世界観を持っているストーリーでもあるので、むしろペラペラに見えるっていう効果もほしいんですけど、キャラクターをキャラクターとして描くことももちろん守らないといけない。結果的に、よいバランスに仕上がったように思います。
は　だから今後僕らでこういうコンテンツを作る場合に、もうこの手法は使えないなぁって思ってます（笑）。
サ　ちなみにボードゲームのとこでノーツなどが置いてあるのは、ヨミビトシラズから踏襲しています。ここも自分で素材作ったんですけど。
は　当時、ヨミビトシラズの映像をつくってるときにサノから「maimai_notes.blend」っていうBlender（3DCG制作ツール）のファイルが来て（笑）。
知り合ってすぐのタイミングだったので作曲家からblendデータが届くと思わず、めちゃくちゃ驚いたことを覚えています。
サ　あそこは自分がノーツを作ってブラッシュアップしてもらいました。
J　初めて見ましたよ、物体として質量のあるノーツ（笑）。
は　ボードゲームのところは、yoshimoさんにも結構手伝ってもらいましたよね。



y　下のシート部分は、はなけんさんだったんですけど、ちほーのエンブレム部分は入れたいよねとか、いろいろと提案して一緒に作っていきました。
月　このボードゲームシーン、かなり好きで。大事なところだなと思っています。
は　ここ最初、シームレスなカメラワークだったのを、コマ送りに変更しました。ボードゲームって、ターン制的なイメージがあるじゃないですか。
そこをどう表現するか、と考えた結果、コマ送りにしました。
y　ここのシーンは全部綺麗にレンダリングしたんですけど、たぶん5カットぐらいしか使われてない（笑）。
は　ごめんなさい（笑）。ただ、そのまま使わなかったのには、もう一つ理由があって。サノとも相談した部分なんですけど、歌詞でいうと「ただそれだけ」で鍵が水に落ちるところまで緊張感を保ちたい、そこで一気に開放したい、と。ここでシームレスなカメラワークのままだと、その緊張感が生まれないなと思って。その間を取って、こうしました。
サ　逆にコマ送りではなく完全に静止画とすると、逆に動きがなさすぎるし、そこの調整はありましたね。
そこの塩梅はありましたね。
そこの調整はありましたね。
月　でもボードゲームの中での動きって感じがして、すごい良いよね。
サ　手触りを感じてほしいですもんね。
は　理想を言えば、このボードゲームでリズとアシッドのこれまでの旅路を描ければと思ったけど、さすがにそんなに（この場面に）長い尺はないので、動いてる程度にしました。
月　このボードゲーム売ってください（笑）。
J　開発チームもみんな言ってる（笑）。
月　リズやアシッドのアクスタとかは、このままぜひ――！

――ボードゲームのシーンの後、ガラスが割れるシーンになります。

サ　このちょうど2分のところで、ゲーム内限定で全画面になるって演出を入れてもらいましたね。YouTubeでご覧になる方も多いと思うんですけど、やっぱりゲーム内で解禁した人へのプレゼントにしたいので、当初からSEGAさんには相談していましたね。
J　最後はYouTubeで見ても、筐体で見ても両方成立するように作られたんですよね。
は　yoshimoさんとも相談して、筐体用のデータはここだけ正方形に仕上げています。
y　これを見せたいがために、エンディングだけ筐体画面の明るさがMAXになるんですよね。
サ　そこまでするのか！と驚いてました（笑）。
J　できる？って、プログラマーさんにお願いして。ここだけそういう仕様にできない？って言って叶えてもらいました（笑）。

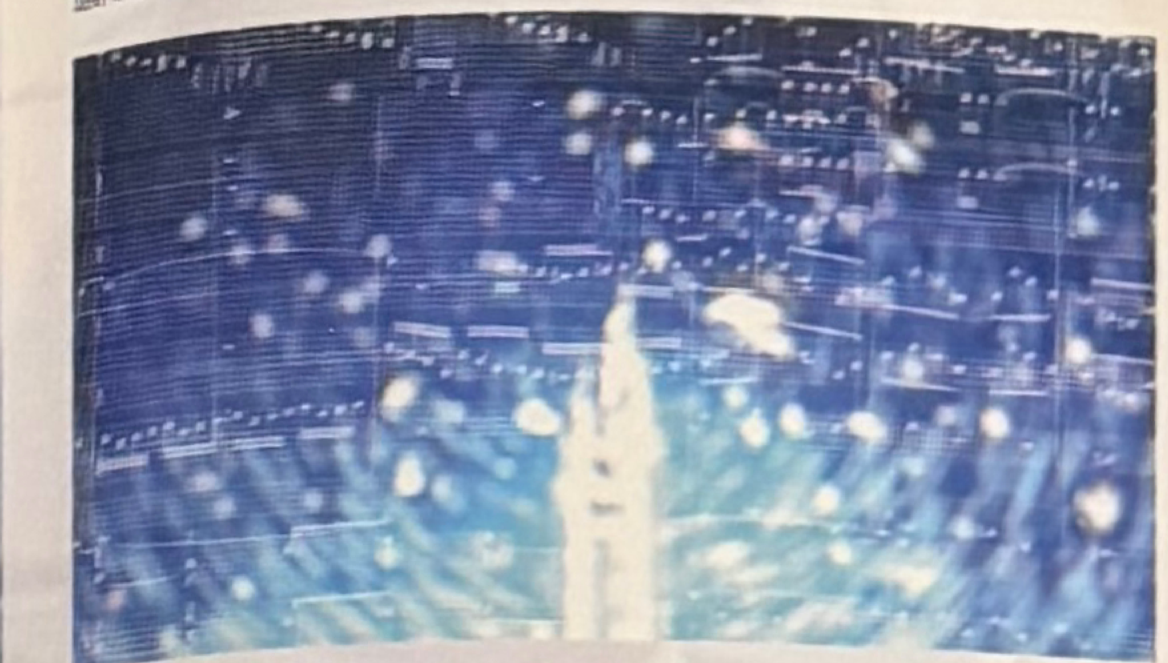


は　そういえば、トンネルのシーンのテキストはサノが入れています。
サ　ここだけ歌詞の処理をひとひねりすることは決まっていたのですが、はなけんさんとも悩んでいたところですね。ふと思い立って、立体的に文字を流してみたら、満場一致で「いいんじゃない？」てなりました。先ほど話したように、ここは16:9でも正方形でも成り立ってないといけないこともありまして。
y　ここは結構大変で、何回か作り直しましたね。
3Dモデルとキャライラストが交互に出るから、丸ごと書き出し直さないといけなくて。
は　先ほどにも出た3DMVでの2Dイラストの扱い方の話なんですが、ここは正面から抜けていくので、2Dイラストをそのまま表示しても成り立つと考えました。あと、よくリリックモーションとかで文字が飛んでくるMVがあると思うんですけど、文字を飛ばすなら何かしら意味を持たせたいな、とはずっと思っていて。今回の文字が飛んでくる表現は奥の夜空に向かって飛んでいく意味を込められたので採用しました。
だから他のシーンと違って、テキストを1文字ずつ大きく分解して出しても、リリックモーションとして成り立つと思いましたね。
サ　ノーツが中央から飛んでくるというmaimaiの譜面システムとも一致してて、うまくいったところかな。
y　一番相互でやりとりしたのはこのシーンですね。
は　3人でラリーが多かったね。
y　ただ、一番インパクトあるシーンだしね。
サ　とにかくびっくりしてほしかったので。



――その後、タイトルロゴが出るシーンになりますね。

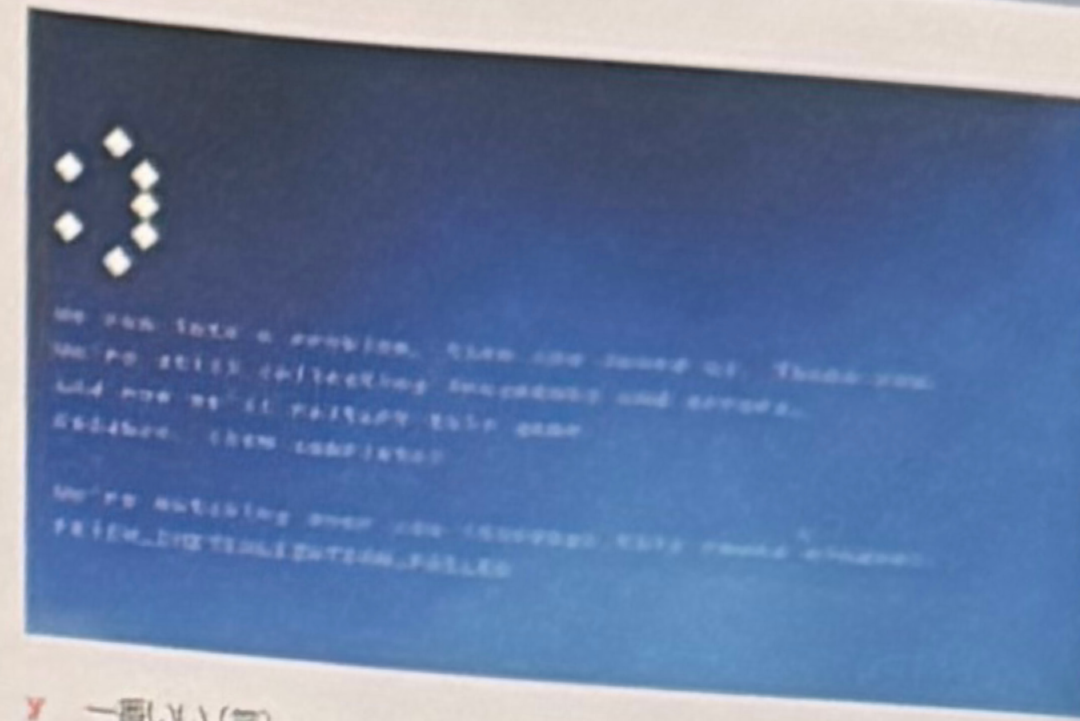
J　俺、ここのシーンが一番好き。
月　天才、優勝。
は　少し前の「叩いて光った粒(notes)が歌ってる」のところで、後ろに楽譜の二重線が映っていて。
「有限で永遠のリフレインを」のところでは、線香花火が落ちるシーンがあるんですけど、一瞬、線香花火が下の水面に反射して2個に見えるようになっていて。そこを二重線と合わせて、リピート記号に見立てて拾っていたりします。
ここのシーンはは特にサノと一緒に詰めすぎて、どっちがどのアイデア出したのかもわかんないね（笑）。
サ　タイトルロゴは自分が担当しました。
ここでロゴをバーンと出すこと、それに構わず歌詞を横に出すことは初期から頭にありました。



サ　トランジションに楽譜を使ったらすごいアツいのでは、と思って。
納品の30分前にギリギリで思いついてしまって、急いでこしらえて、差し込んでもらって。
はなけんさんには本当に申し訳ないけど、「これ入れないと後悔するかもしれない」って伝えて、どうにか入れてもらいました。
は　たとえ無理そうでも言ってくれるほうが良くて、言わない後悔は残るからね。映像作るうえで最後にやった処理はこれです（笑）。
サ　曲全体分の楽譜を作ったんですけど、最終的に使ったのはここだけで。すごく贅沢な部分だったりします。
は　最後の1枚絵のシーンもyoshimoさんがやってくれてますよね。
y　元のイラストだと、背景の柱がそれぞれ分離されていなくて。だから柱を全部3Dで作って、浮かばせたんです。
そして、途中でスッと3Dからイラストに入れ替わる感じになっています。
は　ここ、結構無茶なオーダーをしていて、「視差効果をつけるために、イラストと同じ位置、同じ状態の柱をそれぞれ作って、ユーザーが気づかないくらいシームレスにCGからイラストに変えてください！」ってお願いしています（笑）。ここはいかに、3Dから2Dにシームレスに変わるかってところが重要だったので、yoshimoさんに手伝ってもらいましたね。
サ　合作感ありますね。自分は結構やいのやいの言っていた側だったけど（笑）。すごくわがままを聞いてもらって。

――そして最後に、ブルースクリーンの画面が表示されます。

サ　自分はブルースクリーンの類が好きなこともあり、今回も最後に入れました。
「ヨミビトシラズ」の時は歌詞も含めて、含みをもたせた終わり方なってしまったんですけど、この曲ではそれもうまく回収できたかなと思います。
は　僕は結構、アナログなモチーフや処理が好きなのもあり、ボードゲームなどを入れたんですけど、それも相まって、映像全体でみるとちょうど良いかたちになっているんじゃないかなと。
サ　合作感ありますね、自分は結構やいのやいの言っていた側だったけど（笑）すごくわがままを聞いてもらって。
は　僕はyoshimoさんに対しわがままを言って。
y　僕はひたすら仕事をこなして。
月　私は映像に関してはずっと指くわえてみてたから（笑）。
J　俺はスゲースゲーと眺めてた。



y　一番いい（笑）。
J　まぁ、その後と画面作るの大変だったんですけど（笑）。

――皆さんの力を結集したおかげで、あのMVができたのですね。その後、実際にイベントがスタートした際、ラスボス戦に挑む様子を眺めてくださっていたとお聞きしたのですが、その時はどのようなお気持ちだったのでしょうか。

月　私は普段働いている会社の同僚に、「月島さん音ゲーやってましたよね？maimaiでKALEIDXSCOPEってイベントやってて、いまめっちゃアツくて！」って言われましたね（笑）。
J　一番ニヤニヤできる立場のやつ。
月　で、「あー、さっきちょっと見てたよ。すごいよね～。」って言いながらも、内心はすっごいドキドキしてて（笑）。
J　言う訳にはいかないですもんね（笑）。
サ　自分も「これは本当に解禁されないんじゃないか」くらいまでハラハラしながら見ていて、本当に仕事が手に付かなかったですね。でも最後は、こんなに盛り上がっていいんだろうかってくらいまで盛り上げていただいて。
月　同時視聴数もすごかったもんね。
サ　がんばったけども、最後の最後に出てきてしまう曲がみんなの期待に応えられるものになっているかは心配でしたね。それは自分とLimonèneっていう人選も含めてではあるんですけど。ただやっぱり、KALEIDXSCOPE全体やMVも含めて、色んな工夫とパワーのおかげで受け入れてもらえて、盛り上がってもらえたのですごくホッとしましたね。

――色々とお話をいただき、ありがとうございました。では最後に、この本を読んでくださっているユーザーに向けて、メッセージをお願いします。

は　maimaiさんをはじめとした運営型の音楽ゲームって、これからもイベントがどんどん続いていって、終わらないと思うんですよね。その中でも、「あのイベントのこれ、良かったよね」と未来で思い出してもらえるような体験に、映像が少しでも寄与できていたらとてもうれしいです。終わらないゲーム体験の中で、誰かが思い出せるきっかけになっていると映像作家冥利に尽きます。あのときの熱狂を思い出すように、何度でも見てほしいです！
月　はなけんと似たようなことを言ってしまうんですが――。
maimaiはこれからも続いていくし、続けたいと思っているはずです。一方で、プレイヤーは生きているとライフステージの変化とか、環境の変化とかでゲームから離れることは全然ありえると思うんです。でもそれは個人的には、全然いいと思っていて。別に音ゲーをやっていたこととか、この熱狂や思い出が消えるわけでもないし。またいつか思い出したときに、こういうことがあったねと話ができるかもしれないし。今回のイベントが、ひいては音楽が、みなさんの人生の一部になったらすごく嬉しく思います。
サ　お二人が言っていたように、maimaiが運営をこれからも続けていかなければならない中でこれだけのイベントを企画したこと、そして完遂したことは本当にすごいなと感じています。私としては、担当した曲について今の自分の力を120%出し切ったと思っているので、後悔はありません。プレイヤーの皆さんにもお疲れさまでしたと言いたいです。maimaiはこれからも続いていくと思うし、今回楽しんでいただけたプレイヤーはきっと続けてくれるでしょうから、ここからも期待してプレイしていってほしいです。
その中で自分もなにかお力添えできるようなこと、物語的に書いた方がいいものがもしあったら、嬉しいなと思っています。
またどこかでお会いしましょう。ありがとうございました。
は　KALEIDXSCOPEをきっかけに入社しました！って人がくるといいですよね。
J　弊社に限らず、このイベントをきっかけにクリエイターが生まれたらいいですね。
y　このチームで制作できたのは、僕の人生の中でもとてもありがたい経験でした。自分は音ゲーに影響されてクリエイターになった人間なので、自分もそういう人たちがまた生まれるといいなーと思いました。
また、込めた思いとか、考察要素などまだまだ入れているので、改めてMVを見て味を噛みしめてほしいなと思います。

――皆様、本日はありがとうございました。

アイデアの裏スケッチ集

KALEIDXSCOPE 開発中、試行錯誤して作られたデザインの断片たちです。



エリア選択画面



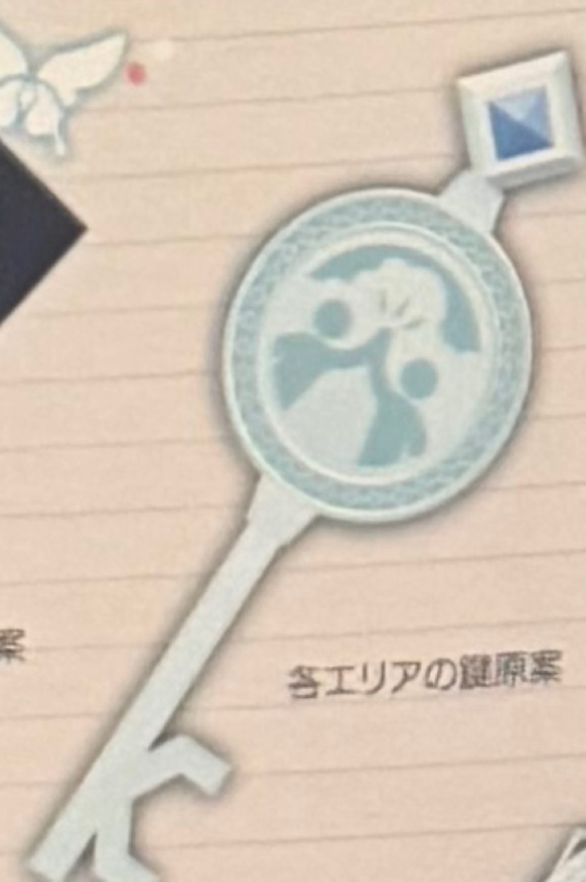


初期構想案





エリアに挑戦できるエフェクト別案



各エリアの鍵原案



鍵を獲得した後のイメージ案



7sRef の原案



マスターキー原案



トラックスタート



原案３種

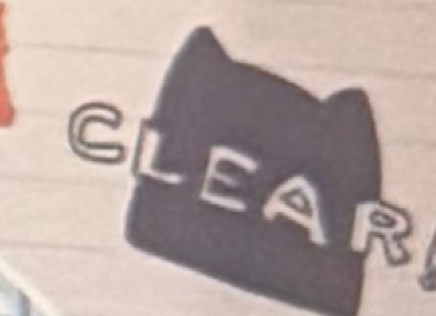


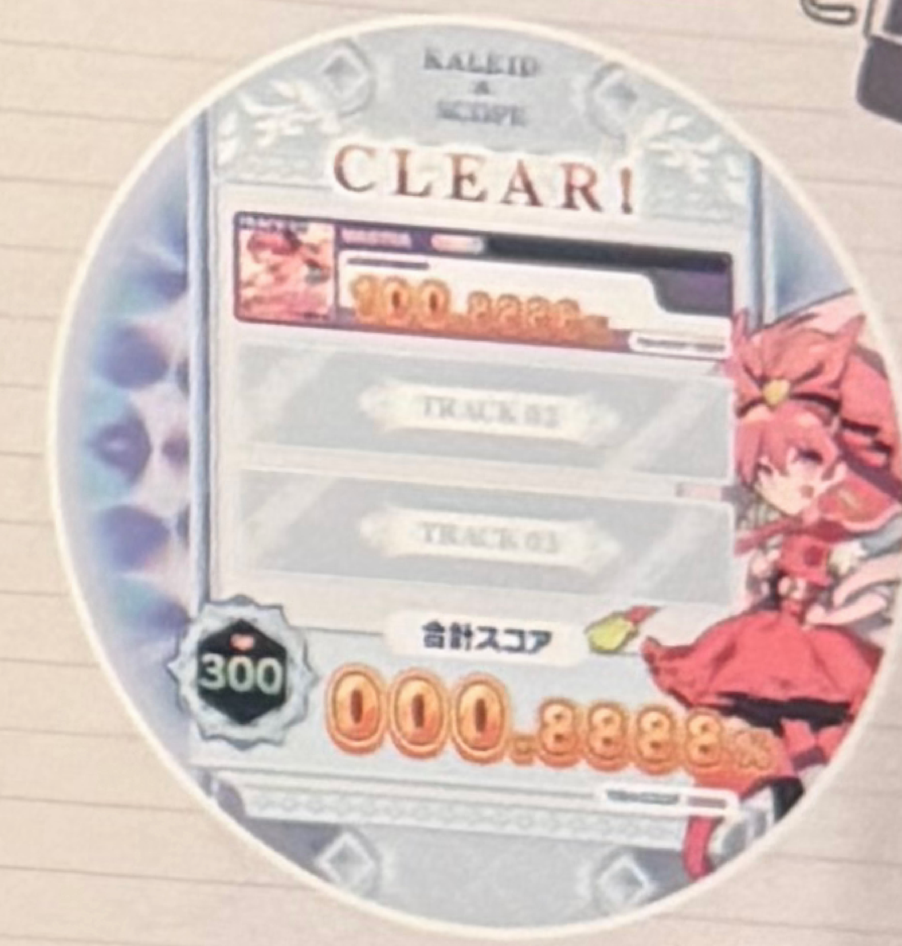
楽曲選択画面



3曲目特別演出　別案

リザルト画面





キャラクター出演イメージ別案

希望の鍵



でらっくすパス　デザイン別案



デザイン別案３種

アシッドとの会話のアーカイブ

アシッド、
7sRef について教えて

7sRef は、白い塔が立ち並ぶ世界。
7つの世界の中心にあって、「扉」を通じて別世界と
繋がっていますわ。

7つの扉とは？

7sRef にある7つの扉は、それぞれ異なる世界へと繋がっています。
扉よりはワープゲート、と言ったほうが分かりやすいかもしれないですわね。

扉を通ってそれぞれの世界を旅する人もいて、「流転
者」と呼んでますわ。

流転者って？

扉を通って世界をめぐる人たちの事をここでは流転者と呼んでますわ。
彼らの旅の記憶はフラグメントとなって、この世界に蓄積されるの。

あなたは普通の流転者とはどこか違うような――そんな
気がしますわ。

いつか、あなたの話を聞かせてね。

リズについて教えて

リズは私の大切な存在。
彼女の役目は、世界を観測し、流転者の持つ記憶――
「フラグメント」を集めること。

けれどリズは自分のフラグメントを持つことすら許されていない。
観測者として、この世界に囚われ続けているのですわ。

リズを 7sRef から解放して、一緒に広い世界を見てみたい。
それだけが私の望み。

プリズムって誰なの？

プリズムは 7sRef を統べる管理者。そして――リズの本来の姿。
プリズムとしての記憶を取り戻した今の彼女には、おそらくリズ
としての意識は残っていない。

「リズ」は 7sRef の崩壊なんて望んでいない。
なのに、この手で引き起こすことになるなんて、笑えないですわね――。

フラグメントについて教えて

フラグメントは、人々が持つ記憶や感情、想いが結晶化したもの。
たくさんの想いが蓄積されている程、この世界では大きな力を持つの。

今、7sRef のすべてのフラグメントはプリズムの制御下にある。無策で
彼女を止める事はできませんわ。

彼女に立ち向かえるものがあるとしたら……それは
きっと同じくらい強い想いの力

フィラーって？

7sRef で発生するバグは黒く形をなし、フィラーとして世界を
攻撃するようになるの
プログラムが侵食される前にフィラーを消去するのもリズの役目
の1つね

正規の扉って何？

世界の観測のために 7sRef が用意した扉の事ですわね。
旅を終えた流転者はこの扉を通って、7sRef へと還るの。

ただ、正規の扉が破壊されるなんて、文明がまるごと吹き飛ぶ
ような厄災でも起きない限りありえないはず……
向こう側の世界でいったい何があったというの……？

厄災について教えて

……そういえば
昔、リズがあるおとぎ話を聞かせてくれた事がありましたわ。

――むかしむかし、ここではないどこか遠い世界

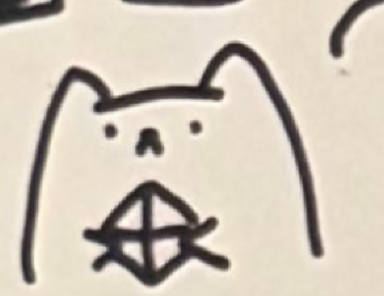
人々が楽しく暮らす街の中に、淡く光る小さな箱が現れました。
好奇心から箱を開けてみるとその瞬間、閉じ込められていた数多の厄災が
解き放たれ、世界は深い闇に沈みました。

それでも、希望を捨てなかった人々は厄災を打ち倒し、虹の橋を渡って
新しい世界へ移り住みました。
7色に輝く、新世界へと。

でも、これはただのおとぎ話。
そうでしょう……？



みんなの寄せ書き



KALEIDXSCOPE の開発に
携わったメンバーから、
貴重なコメントを入手しました！

実は PANDORA BOXXX の企画も自分が発案者でして、もう二度とこんなイベントは作れないなとやりきったつもりだったのですが、今回もまた企画の立ち上げから楽曲の発注など一通りディレクションしました。

かつての自分が様々なゲームから受け取った感動を現代のプレイヤーにも伝えたいという思いと、10 年後にも語り継がれるようなものを作りたくて、今この時代にしか出来ない全てを詰め込んだつもりです。

一緒に作ってくれたクリエイターひとりひとりが私の予想をちょっとずつ超えていってそれが積み重なり、はじめは想像すらしてなかったとてつもない完成度になったと思っています。
本当にありがとう！

あ、次はさすがに自分じゃない誰かが作ってくれると信じてます。

企画・原案・監修、つまり何でも屋さん
Jack / Yuki Nanno

カレスコ MV 番長です

「PANDORA BOXXX」ではエンブレムという共通要素はあれど、それぞれの MV は独立していましたが今回は、すべての MV を取り入れる、ゲーム中演出の追体験、Lv15 楽曲の世界観に繋ぐ… 様々な要素を最終章で纏めることで、それぞれのカレスコ楽曲の MV をより深く刻み込めるような演出を目指しました。

過去の自分が制作した MV にも伏線をいくつか散りばめてましたが、気付いてる方も多くて嬉しいですね！

どの MV も和田さんと水蛙さんと心を込めてディレクションして制作したので、是非思い出と一緒に楽しんで貰えると嬉しいです。

映像デザイナー
群青リコリス

・カレスコ
自分なりの長尺譜面をイメージして一番最初に作成したのが EXP。展開の温度感を共有して他の譜面も制作スタートさせたのでした。今見ると平和な作りしてるね〜

他には…
「Re:MAS はしっかりインターバル作ろう！（声援挟んでもらおう）」「全難度最後はホールドで統一しよう！（やったか！感を出す）」など悪い入知恵をしました。

・パンドラ
もうええでしょう！ Re:MAS は自分です（懺悔）。もう一人と「僕の考える凹凸譜面」をせーので作りゲームとしてバランスが良い方を MAS、エンタメ寄りの方を Re:MAS にしました。

基本タップはボタンと画面、片方をメインで使用し捌くことを想定していますが今回はボタンも画面も、筐体をフルに使いきって何とか攻略してもらうぞ！という信念のもと当時なりに…その…皆で頑張りました。

月日が立ち、諸事情で当時再現できなかった減速していくピロロロ… の音取りをアフターの方でリベンジしたのでした。ムス。

着々と実装される演出に「やば」とか言う人
はっぴー

「氷滅の 135 小節」でカレイドスコープに参加させて頂きました、
大国奏音です。
万華鏡は、覗くたびに形が変わります。
同じ曲でも、同じ譜面でも、
あなたが変われば、見えるものは変わる。

またいつか、
別の色で
あなたと再会できたら嬉しいです。

サウンド
大国奏音

あんまりカレイドスコープ関連関わってないので
音ゲーのいいとこ書くね。

音ゲーって本来はアクションゲームとしてはめちゃくちゃシビアな判定入力を約 2 分間という集中するにはあまりにも長い時間要求するかなり過酷なゲームなんです。

ただそこに音楽の力や譜面シーケンスの解釈力が加わることで、本来のポテンシャル以上の結果を体験できる、非常に理にかなったゲームなんですけどここで語るには余白が狭すぎるので遊んでね

音ゲーつくりたがりやさん
譜面 -100 号



FLAME/FR⌀ST の MASTER 譜面を担当させていただきました。
激しい曲調の中に炎と氷が存在しているのを感じられる、超カッコイイ曲ですね。自分がどうにか捌けるくらいの譜面を全体に打ち込んで、そこからサファ太に直送して超高難易度に吹き飛ばしてもらいました。だいたい前半 90 秒がペンギン、後半がサファ太って感じです。スライドの色は赤と青を分けて炎と氷の雰囲気を醸し出してます。

カレスコの企画概要を社内で説明してもらった時、とにかく作りたいものを本気で作る！という気概を感じました。アッツいぜ maimai チーム！チュウニも負けてられないね。

イベントが始まってからはチーム全員で社内の大型モニターからプレイヤーの皆様の動向を見守ってました
(不具合起きるなよ〜…などという不安も抱えつつ…)。
第一線で攻略を進めてくれた勇者の皆様、その勇姿を見届けてくれたプレイヤーの皆様、本当にありがとうございました。

ペンギンの中身
ロシェ@ペンギン

今回のカレイドスコープ含め、maimai チームの進行管理
（という名の猛獣たちのお世話）を担当しています。
改めて、このイベントは本当に多くの方の協力があって完成したイベントだと思っています。
開発中に「ありがとう」「すみません」「よろしくお願いします」をお伝えした回数は数え切れません…！

イベントの最後のフラグメントはプレイヤーの皆さんだと思っています。
最前線で戦ったプレイヤーの皆さん、配信で応援してくれた皆さん、そして maimai を愛してくれている皆さん
本当にありがとう！

ったく…しゃーねぇチームだよ、maimai は。
Kosei Maeda

---

project_raputa を作った後すぐに本イベントの話が Jack 大先生から降ってきたのが始まりでした。
その時は本当に開発間に合うんか？と思ってましたがギリッギリ間に合いました。よかった。

実は Xaleid◆scopiX の前半戦が終わったタイミングでちょうど現地にいたんですが、あまりの空気感だったので、現地の状況を共有したりしてました。ほんとごめんね。
ユーザーの初見の反応を配信で見られるのが maimai コミュニティの良さだと思っていて、その良さが十二分に活かされたイベントだったと思います。最前線で走ってくれた皆様、配信で応援してくれた皆様、遊んでくれた皆様、
本当にありがとうございました。

リードプログラマー
Seiya Taniguchi

---

maimai ゲームのデザイン部を全体的に見守ってる生き物です。

カレスコ開発は途中から参加でしたが、希望の扉や Xaleid◆scopiX 演出の一部を担当しました。
過去の「PANDORA BOXXX」イベントの演出が本当に素晴らしかったので、それ以上の感動を感じられる演出を目指しましたが、いかがだったでしょうか。

「PANDORA BOXXX」経験済みの皆さんも、でらっくすからのプレイヤーさんも、少しでもカレスコのイベントを通して何か感じるものがありましたら、こちらとしてはそれ以上に嬉しいことはありません。

本当に遊んでくださってありがとうございました。

デザイナー
ジャン

こんにちは。カレスコ建築係アマリリスです。
僕は音ゲーでスコアを狙ってる曲を連奏することが多く、曲セレやリザルトすらろくに画面を見ずにボタンを連打する日常を送っています。

だからこそ僕は PANDORA BOXXX や Memories of O.N.G.E.K.I. のような「いつもと違うゲーム」が始まる瞬間が大好きで、今回の KALEIDX SCOPE も遊ぶ人にとって最高の「非日常」になるように毎日ああでもないこうでもないと語り合って作りました。

最初はパンドラみたいに専用カテゴリにするつもりだったのが、コースにしようぜ！で専用モードになったり、キャラが出てきた方がエモくね？でかっちょいいアニメーションがついたり、どんどん豪華になっていきました。

そんな maimai チームの汗と涙でできたカレスコが皆さんにとっての最高の非日常になったこと、クリアしてからも最高の日常を maimai と共に過ごしていることを願っています。

追伸：白の鍵の条件わかりづらくてごめん

カレスコ建築係
アマリリス

カレイドスコープイベントおつかれさまでした！
皆さまの楽しむ（大変そうではありましたが……）様子を拝見出来た事。また、「楽しませる」事に開発が全力で注力する機会を得られた事にも、感謝しております。
また、いつか楽しいイベントが開催出来るよう、頑張っていきたいですね。

今後とも maimai をよろしくお願いいたします。

デザイナー？
和田晶子

みんなの寄せ書き

カレスコお疲れ様でした！

Xaleid◆scopiX の映像内英文を作らせていただきまして、膨大なこのストーリーを短く説明するのが大変でした。
（特にはじまりと黒幕周辺辺り…）

7sRef の読み方がわからないとよく見かけていたので、この機会にと思って書いておりますので、
良かったら探してみてください！

守護してるデザイナー
水輝

PANDORA BOXXX と KALEIDXSCOPE
旧筐体と DX 筐体
想い出と熱狂
過去と現在

全部繋いで、未来に連れていくために。
KALEIDXSCOPE は、そのために紡いだ物語です。
受け取ってくれて、楽しんでくれて、本当にありがとう。

KALEIDXSCOPE と maimai シリーズに携わったすべての
スタッフとクリエイターに、
この先の未来で maimai を創ってくれる方々に、
1 度でも maimai を遊んでくれたすべてのプレイヤーに、
これから maimai を遊んでくれるすべてのプレイヤーに、
心から感謝を。

「初めて」「久しぶりに」「これからも」。
半径 25cm の窓の前に集まるために、
この先も力を貸してもらえると嬉しいです。

KALEIDXSCOPE プロデューサー
舞木 P

カレイドスコープには巨大なはっぴーちゃんを
捕まえるなどのサポート役で参加しました。

企画段階からチームのみんなが実現のためにアイディアを
出しあい、開発時にはみんなで筐体の前に集まってワイワイと
盛り上がりながら試行錯誤を重ねクオリティを高めていったのが
非常に印象的でした。

1 年を通じてのイベントだったため、皆さんのプレイの様子を
見ながら反省したり改善を進めたり…と参加者全員で作り上げる
ことができた最高のイベントだったと思います。

またいつかこんな楽しいイベントが実現できるよう、今後とも
maimai をよろしくお願いいたします。

プログラマー
PG-NAKAGAWA

1.「PRiSM」リザルト BGM
「プリズム△▽リズム」のリフを拝借して、制作させていただきました。絶妙な変奏具合なので、気づいた方は意外と少なかったのでは。

2.「Ref:rain (for 7th Heaven)」
とてもいい曲だったので、譜面制作させていただきました。
（これで 3 個目ですかね。もう増えないと思います。多分。）

3. ???
意図的につくられたもの、そうでないもの。
それぞれの人がそれぞれ考えたことが、偶然重なって。
ゲームって出来ているなと思います。

たしかにあの時、自分は、再生の楽曲をつくりましたけれど。
それがなにを再生したのかは、果たして誰にもわからないのです。

サウンド
相馬 琳太郎 / rintaro soma

気づけば 「maimai を開発している年数＞プレイヤー歴」 に
なってしまいましたサファ太です。
人生の一部となっている maimai で、これだけ壮大なイベントを
また出来たので開発者の皆様、プレイヤーの皆様には頭が
上がりません。

イベントの中で頑張った所は、LIFE 設定の調整な気がします。
これだけの為にでらっくスコアを特訓して、多分過去一
maimai が上手い体になっていると思います。
ライブ配信を見ながらの生活をしていたので、お互いが「非日常感」
を味わえたんじゃないでしょうか。

当時、譜面の話ですが、もちろん全部テストプレイして意見したり、
調整したりしました。
自分が関わった譜面も少々…これ半分以上関わってるな、
ちゃんとカレスコ関連の MASTER 譜面などは AP 取れてるので
ヨシッ！
後パンドラ MASTER は私です。（詳しくははっぴーちゃんの方へ）

これからも maimai をずっとよろしくね

PS.PRiSM と PRiSM PLUS のプレートめっちゃ良くない？

ノーツデザイナー
サファ太

なぜかカレイドスコープにお呼ばれしました
穴山です。

maimai は MiLK のエントリー BGM 以来です。
神聖な雰囲気でやってほしいということで、いや
自分そんな得意な分野じゃないんですけど…と
思いつつ、でらっくす通常のエントリー BGM のモチーフを引用
しながら作ってみました。
最後の扉のところは maimai FiNALE で開催
された PANDORA BOXXX の BGM をちょっと意識しています。

これで自分も「maimai でらっくす携わりました
（腕組み）」ってしてもいいですか？？

サウンドヘルプ
穴山大輔

実はちょっとだけ maimai チームにいたみそかつ侍です。
大体 FESTiVAL から PRiSM PLUS の間、主に
maimai でらっくす NET 周りのプランナーをやっていました。

譜面はオンゲキ側で手一杯だったので maimai の譜面はあまり
作れてないんだけどね。
上の方々が考えたカレスコの大元の企画に「ほーん、面白いこと
やるじゃん」とか思いながら、自分は .NET 側の処理をまとめて
優秀なプログラマさんに投げつける仕事をしていただけで
何も偉いことをしていないため、私からはドタバタした環境の中
頑張ってくれたスタッフ達とイベントを成功させてくれた
ユーザーの皆様方に拍手を送りたいと思います。ぱちぱち。

最近 10kg 痩せた
みそかつ侍

カレイドスコープの構想が出始めた頃にチームを離れ、他の
プロジェクトを担当し、最近音ゲー 3 タイトルを見守る立場
として戻ってきた皿返しです。

相応に時間をかけて形にしていく様子を傍らで見ていたのもあり、
某配信にてクリアする様子を見た時は、喜びの後に感慨深い
気持ちになったことを改めて思い返していました。

今後も皆さんの中に思い返せるだけの感情と一緒に残ってくれる
と思います。これらを作った開発メンバー達を褒めてやって
ください。これからも皆さんと一緒に音ゲーの枠組みを超えた
体験を作り上げていってくれると思いますので、末永く楽しんで
いただけたら幸いです。

元ディレクター＆ノーツデザイナー
皿返し

今回はカレイドスコープの基本設計と一部の実装を担当しました。

maimai チームに合流してからちょうど 1 年ほど経った頃、
初めてカレイドスコープの企画書を見ました。
以前に作った宴会場とはまったく別物で、正直ちょっと圧倒され
ましたが、同時にこのコンテンツへの期待も膨らんでいきました。

チームのみんなと、カレイドスコープをどう市場に届けるか、
そして PANDORA BOXXX を超える仕様をしっかり形にして
いく方法を語り合っていた、そんな毎日でした。

このイベントが無事に開催できたのは、チームのみんな、そして
プレイヤーの皆さんのおかげです。
本当にありがとうございました！

プログラマー
Zhe Liu

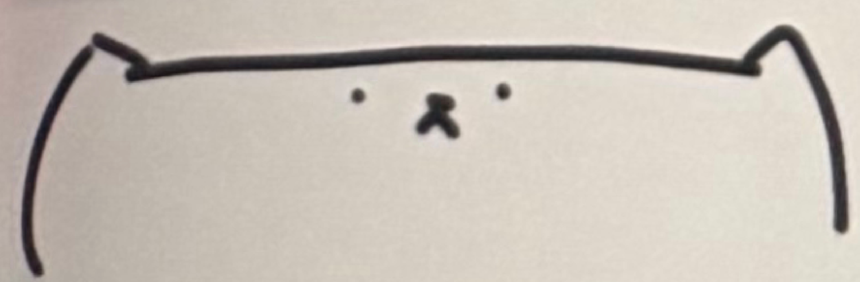
いつのまにかメインプランナーやってたあまくちです。

実は PRiSM PLUS の大枠が固まったあたりでチームを離れていたんですが、このイベントだけは見届けさせてくれと言って
最終章の運営だけお手伝いしてました。無事に終わって本当に
良かった。

project raputa でも思いましたが、プレイヤーの皆さんに
遊んでもらって初めて完成するイベントだなぁと、我々の手元を
離れて膨らみ続ける熱量を見て改めて実感しました。一緒に創り
上げてくれた全ての方々に感謝を。

今は家庭用の開発チームにいますが、ひょっこり顔を出せる
位置にはいるのでそのうち舞い戻ってるかもしれません。
またどこかで！

元メインプランナー
あまくちジンジャー /Haruto Higashi



maimai では MV イラストも担当してました、らにとに〜です。

カレイドスコープではトラックスタート演出（曲の前に各扉の
代表キャラが出るやつ）や 3 曲目開放演出（板が割れて楽曲
情報が出るやつ）などを担当しました。配信で皆様の初見の
反応を見られて大変嬉しかったです。

PRiSM・PRiSM PLUS は神系プレートのデザインも
担当しました。（舞舞プレートの横顔は専用に描き下ろしています）
譜面ボーイズの意見も聞きつつ、カレスコ要素モリモリ超豪華
ネームプレートになっています。持ってる人超すごいです。
持ってない人もぜひ入手目指してください！

今後も maimai をよろしくお願いします。

デザイナー
らにとに〜

みんなの寄せ書き

2年以上ぶりにお久しぶりです。チャンです。
カレイドスコープのイベント凄かったですよね！
セガを離れてもイベント自体は追っていたので面白いことするなぁと皆さんと同じ目線で見ていました。

セガに戻った際、プログラマー的な仕事をしつつ、ジャックくんから仕事の合間に1譜面作って欲しい。譜面は Believe The Rainbow のでらっくす。と依頼があり最初は通常楽曲かと思っていたので The・チャンっぽい譜面を考えていました。

その後、カレイドスコープの仕様書を確認すると音ゲー界の歴史に残るような神イベントで衝撃を受けました。そしてやばいほどエモいタイミングに Believe The Rainbow が・・・。
そこで急遽エモいとは何か？について考えることになりました。
チャンなりの「maimai のエモい」の答えを出せたのではないかと思っています。

実はもう一つみんなに殴られてもおかしくないヤバい開発秘話もありますが　それはどこかで話せたらなぁと。

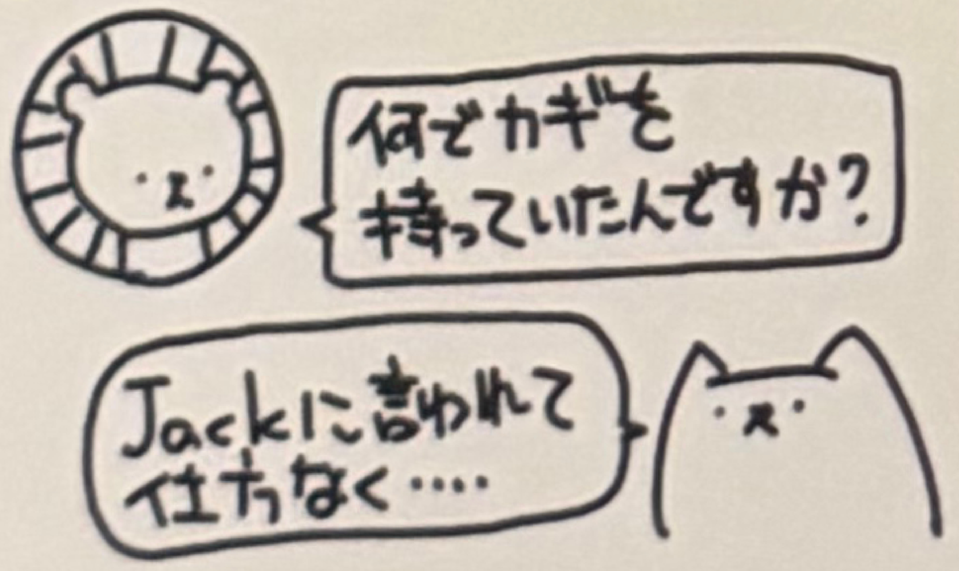
プログラマー（2年ぶり2回目）
チャン@DP 皆伝

---

project raputa の前例はありましたが、カレイドスコープはより大規模かつ複雑であり、実装と運営は少し大変でした。

ひやりとしたこともありましたが、最後まで走り切ることができ安堵しています。
サーバー担当として苦労はありつつも、いちプレイヤーとして熱くなれたのでまたやりたいですね。

サーバーさん
Ashizawa Ken



初めましての方は初めまして。飼育員です。
元々チュウニズムの UI 担当でしたが、紆余曲折あって maimai チームのアートディレクターをやらせていただいていました。

最初にカレイドスコープの話を聞いた時、この壮大な計画をこのスケジュールで？この規模を？？
誰が？？？俺が？？？？
となりデザインメンバーとアワアワしたのを覚えています。

PRISM の開発終盤で産休に入ることになり、残りのメンバーには本当に迷惑かけてしまいましたが、皆様の熱いプレイを見て完成してよかった！皆頑張った！と熱くなりました。

赤子抱っこしながら某配信見てエモくなってましたとさ。感謝。

デザインのちょっと偉い人
帰ってきた飼育員

KALEIDXSCOPE で「チェック番長」を張ってた、たぐさりです！

KALEIDXSCOPE 開発中は、画像サイズが" わがままボディ " なはっぴーちゃんをお散歩させてダイエットさせたり、
仕様の穴を見つけては担当者を小突いたりと、日夜活動を続けていました！
紆余曲折ございましたが、無事に皆さまのもとへお届けできて、非常にホッとしています。

これからも maimai でらっくすを楽しんでいただけるよう、番長はバグとタイマンを張り続けるぜ！
これからも応援よろしくな！！

カレスコ高校 チェック番長
たぐさり

KALEIDXSCOPE、終わったーーー！！！
譜面制作のかたわら、SNS 等の PR 関連の指揮や、グッズ制作（ベストアルバムや、もちろん今読んでいるこの本など！）にも関わらせてもらってました。

普段のネコはかな～り慎重派でして、PR するにしても過度に期待をさせすぎるのは良くない！という教訓を持ちつつも……、今回に関しては「相当な自信があった」そうです。それだけ念入りに準備をしてきた企画だったので。
しょっぱなからエンジン全開で行く！となった結果、プリズム△マリズムの公開前日に「やっぱりプレミア公開にする！！！」と騒ぎ出したり。（※関係各所の皆様にはご迷惑をおかけしました…）
色々ありましたが、結果、いろんなドキドキ・ワクワクを届けられたのなら幸いです！

P.S.
KALEIDXSCOPE の道中、得体の知れないノーツデザイナーが居た気がしますが、黒薔薇のごとく深黒に染まった、ネコのもうひとつの人格…の仕業かもしれません。

最近はなんでも屋さん担当
ぴちネコ

カレイドスコープの各演出シーンの効果音を作成しました。
効果音は神聖で厳粛なイメージに。
シーン数が多く実装時には企画さんに本当にご協力いただきました。

エントリー / リザルト BGM においては穴山さんにカレイドスコープモードにぴったりの良い曲を作って頂けました。
カレイド関連の曲は「maimai でらっくす ベストアルバムちほー3」にも収録されています。
そちらも是非、お聴き頂ければ幸いです。

サウンド
島田越湖

初めまして！飼育員さんの部下です。
約5年間、このチームでデザイン制作頑張ってます。

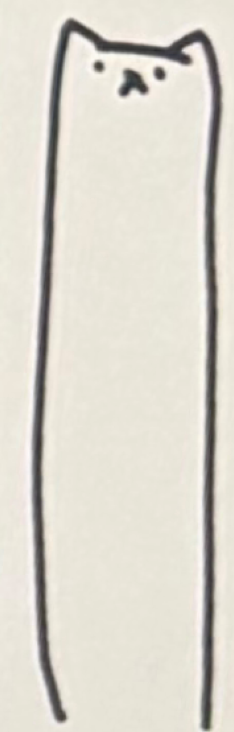
業務に慣れた頃、手元に届いた衝撃仕様――
カレイドスコープ！「これ誰がやるの…？」と飼育員さんと頭を抱えた日を今も覚えています。

やがて飼育員さんの後を引き継ぎ、多くのデザイナーの力を合わせ、形にできました。コースの UI や演出…細部までこだわったものが、プレイヤーの皆様からの反応がある度に、嬉しかったです。

maimai はまだ続きます。譜面だけでなく、背景やロゴ、リザルトのランク文字等にも触れていただけましたら、私たちデザイナーの努力が報われます。

P.S. この本も企画・制作頑張りました。最後まで楽しんで読んでね！

デザイナー兼アートD（代理）
飼育員の部下（宍戸）



---

maimai をプレイしてくださり、またこの本を手に取ってくださり、本当にありがとうございます！
入社して数か月、「企画の立て方を教えてほしいです」と Jack さんに聞いたところ、送られてきた「kaleidoscope.txt」というファイル。当時それを読みながらとてもワクワクしたのを今でも覚えています。

その後チームに加わってゲームの仕様から告知まで幅広く関わり、ユーザーの皆さんの反応含めて楽しませてもらいました。
そしてその記憶を形に残したいと、結構なワガママを言ってこの本を作りました。

この本が、あのイベントに触れた全員にとって大切な思い出を振り返る1冊になりますように。

企画とプロモーション、この本の編集長
Taiki Aoyama

私が一番 maimai にのめりこんでいたのは FiNALE の頃でした。
音ゲー人生において初めての大型解禁イベント。
毎分毎秒 SNS に張り付いて進捗を追いかけていました。最高の展開で終わりを迎え PANDORA BOXXX イベントは今でも私の心の中に強く残っています。

あれから約6年。何の因果か私は maimai の開発に携わることができ、そして KALEIDX_SCOPE を作る側になりました。当時からやっている人たちにもうれしい演出などもあり、自分は何回感動したかもわからないくらいです。

カレイドスコープに関する譜面はいくつか作りましたが、とても楽しく、時に悪く作らせていただきました。中にはとても難しいものもあります。皆さんがゲームセンターで困っている姿を後ろから眺めてニコニコしています。

お金も時間もかかるため、こんなに大きいイベントはそうそう体験できません。
あの頃の自分のように、皆さんの心に強く残るイベントになっているといいなと思います。

（超）新人ノーツデザイナー
Luxizhel

プレイヤーの皆様、カレイドスコープを遊んでくださってありがとうございました！
コミュニティと開発が一体となって盛り上がった、最高のイベントでした。その一部として参加させて頂けて、感謝の気持ちで一杯です。

カレイドスコープ開発終盤に発生した大きな不具合の調査が自分の一番の仕事でした。
クリアして配信が歓喜と安堵に包まれている裏で、とにかくセーブに成功するまでが一番緊張しました。
おめでとうございます。そして、あの祝福の中バグらなくて本当によかった…。（ブルスクにはなったけど）

これからも末永く maimai をよろしくお願いします！一緒に沢山遊びましょう！

プログラマー
ikeno

これ程までにスタッフがプレイヤーを信じ、
プレイヤーがその期待に応えてくれた企画は
無かったのではないでしょうか。

10年を超える運営の中で育まれてきた絆を強く
感じることができました。

信じたスタッフにも、応えたプレイヤーにも称賛を
贈らせてください。

感動をありがとう。

セガ音ゲーチーム代表
コハD

KALEIDXSCOPE MODE CREDIT

GENERAL DIRECTOR
Kohe-D

DIRECTOR
Nanno Yuki

PRODUCER
Aoki Yuta

CHIEF NOTES DESIGNER
はっぴー

PLANNER
Maeda Kosei　Higashi Haruto

Aoyama Taiki　Fujimura Naoto
Goto Hiroki　Hara Takahiro
Hotta Shunta　Kageyama Hiroki
Katoh Seiji　Koga Rintaro
Osumi Hikaru　Tagusari Yuya

NOTES DESIGNER
Jack　サファ太
Luxizhei　鳩ホルダー
アマリリス　ぴちネコ
PG-NAKAGAWA　あまくちジンジャー
カマボコ君　きょむりん
シチミヘルツ　じゃこレモン
まぐランド　みそかつ侍
みぞれヤナギ　メロンポップ
りんご Full Set　ロシェ@ペンギン
群青リコリス　畳返し
譜面-100号　チャン@DP皆伝
佑

PROGRAMMER
Taniguchi Seiya

Araya Tsuyoshi　Masatome Shinya
Ikeno Shunichiro　Kitamura Koji
Liu Zhe　Nakagawa Keisuke
Ashizawa Ken　Kawahara Hironobu

DESIGNER
Jang Taekwon　Kubota Shiori

Ito Mai　Kishida Itsuki
Kogawa Maiko　NOV2B
Shishido Sayaka　Tsukishima Yuko
Uchibori Yoshiki　Wada Masako
Yoshida Katsutoshi

SOUND DESIGNER
Shimada Etsuko

Anayama Daisuke　Kai
Oguni Kanon　Oike Naoto
Soma Rintaro　Takano Megumi

DEVELOPMENT SUPPORT
Fujisawa Mari

GENERAL DIRECTOR
Kohayakawa Masaru

Preseted by SEGA

2026年3月1日発行

発行：WAVE MASTER
制作：maimai でらっくす 開発チーム

編集：Taiki Aoyama (SEGA)　Hiroki Goto (SEGA)　Shingo Saito (WAVE MASTER)　TAKAO MORITA (WAVE MASTER)
デザイン：Sayaka Shishido (SEGA)　Taekwon Jang (SEGA)
イラスト：Masako Wada (SEGA)
挿絵：はっぴー (SEGA)
SPECIAL THANKS：Yuki Nanno (SEGA)　Kosei Maeda (SEGA)　Yuta Aoki (SEGA)　Yoshiki Uchibori (SEGA)

印刷：プリントマウス

乱丁・落丁（本のページの順序の間違いや抜け落ち）については、下記までお問い合わせください。
info@wave-master.com




WadaMasako



4571655391165